
Taomee淘米
ILLUSTRATION SET OF THE TAOMEE WORLD Ⅰ
淘米·世界设定集Ⅰ
让美妙的故事走进每个孩子的心灵
·摩尔庄园·赛尔号·小花仙·功夫派·摩尔勇士
全国百佳图书出版单位
凤凰出版传媒集团 江苏美术出版社



淘米创作的游戏的核心内容总结起来是：

独特的玩法 + 美妙的故事 + 高品质的基础体验 = 经典的儿童游戏

美妙的故事之所以重要

因为美妙的故事会为孩子们插上想象的翅膀

我们的孩子们在玩的不仅仅是游戏

而是把自己放到游戏中去生活



上架建议：动漫 设计

ISBN 978-7-5344-3813-4

9 787534 438134 >

定价：48.00元

图书在版编目(CIP)数据

淘米：世界设定集/上海淘米网络科技有限公司编著. —南京：江苏美术出版社，2011.6
ISBN 978-7-5344-3813-4

Ⅰ. ①淘…　Ⅱ. ①上…　Ⅲ. ①儿童故事—作品集—中国—当代　Ⅳ. ①I287.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第119335号

淘米·世界设定集

出品人　周海歌
编　著　上海淘米网络科技有限公司
责任编辑　肖　璐　王　璇
装帧设计　范佳钰
责任校对　刁海裕
责任监印　朱晓燕

出版发行　凤凰出版传媒集团
江苏美术出版社（南京中央路165号　邮编210009）
集团网址　凤凰出版传媒网 http://www.ppm.cn
经　销　江苏新华发行集团有限公司
制　版　江苏凤凰制版有限公司
印　刷　南京爱德印刷有限公司
开　本　889×1194　1/16
印　张　7.5
版　次　2011年7月第1版　2011年7月第1次印刷
标准书号　ISBN 978-7-5344-3813-4
定　价　48.00元

营销部电话：025-68155670　68155679
营销部地址：南京市中央路165号
江苏美术出版社图书凡印装错误可向承印厂调换



凤凰出版传媒集团 江苏美术出版社

fOREWORD

创世界 CREATION

BY BENSON

让美妙的故事走进每个孩子的心灵

在我看来，淘米现在创作的每款游戏的核心内容总结起来是：
独特的玩法+美妙的故事+高品质的基础体验=经典的儿童游戏



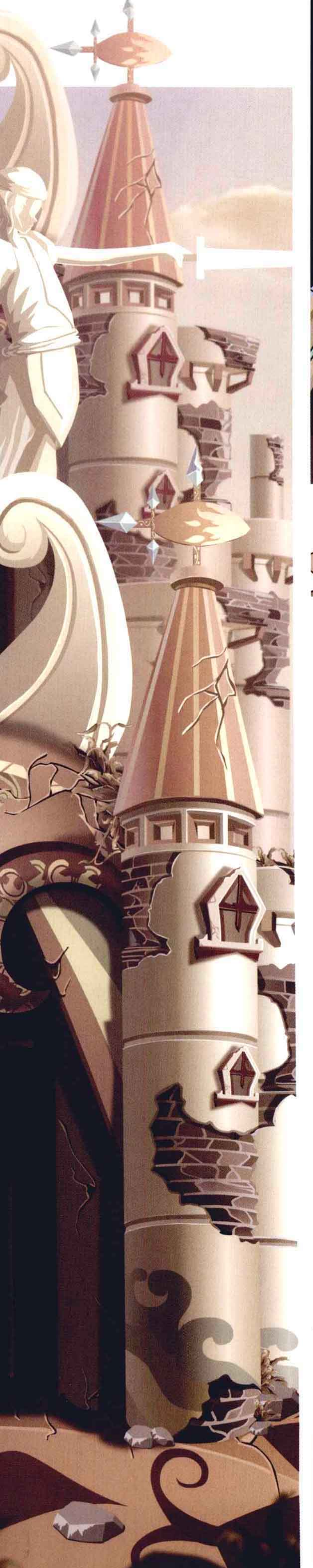
美妙的故事之所以重要，因为美妙的故事会为孩子们插上想象的翅膀，我们的孩子们在玩的不仅仅是游戏，而是把自己放到游戏中去生活，在故事中生活，即游戏的代入感。我们经常说“每个孩子把自己化身为可爱的小摩尔生活在摩尔庄园”，所以我们的故事就是孩子们想象中的生活，没有故事的游戏对于孩子们来说仅仅是“操作”、“点击”。

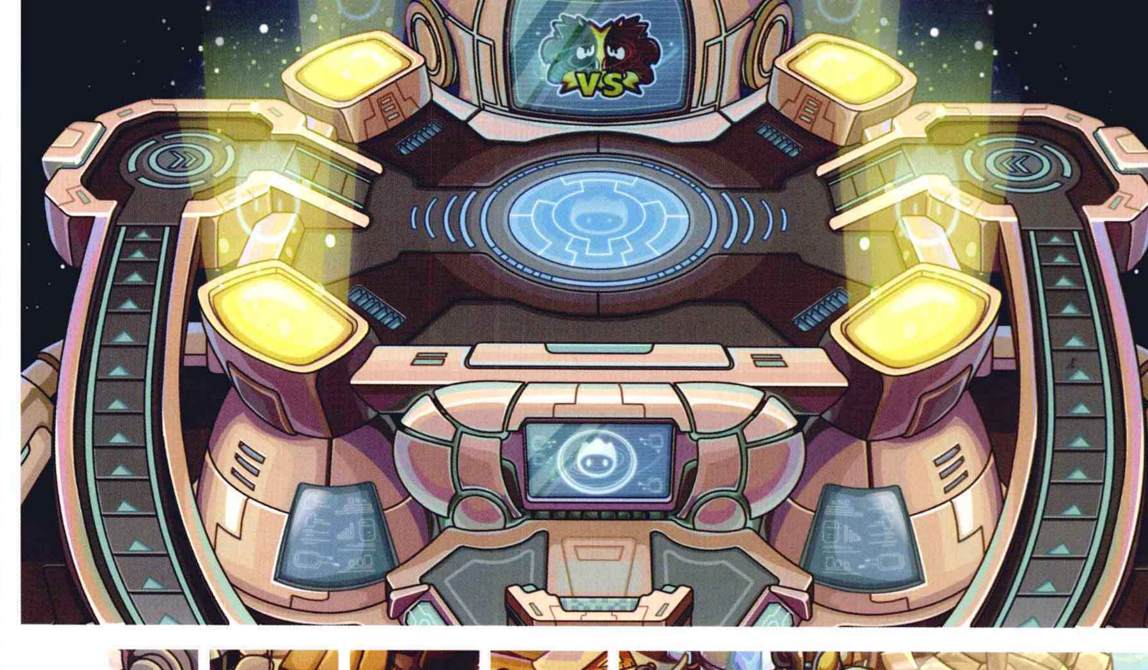
故事对于针对儿童的所有娱乐形式来说都是灵魂。我们知道“孙悟空”，不仅仅是因为他是一个猴子的形象，更加重要的是我们知道很多关于他的故事：他被大山压了500年，他是从石头缝里面蹦出来的，他总是伸张正义地去打败所有的妖精，通过这些故事我们形成了对他的性格和背景的认知，从而产生了情感，从而向往成为他。我们还知道“变形金刚”：一群独特的有生命的汽车人为了保护支撑自身生命的能量而不断与反派汽车人斗争的故事。我们更加记得白雪公主和七个小矮人，记得卖火柴的小女孩。当一个孩子向另外一个孩子转述一个情节的时候，其实是在讲一个生动的故事。

如果说成人玩游戏还可以单纯地理解为为了刺激、快感的话，儿童玩游戏一定要有故事情节的牵引和沉淀，否则单纯的刺激和快感仅仅是昙花一现，很快就会被遗忘。

“摩尔庄园”是我们创造的开始，“摩尔庄园”的故事是：每个孩子将自己化身为红鼻子摩尔生活在一个快乐美妙的地方，这里每天都有令人意想不到的事情发生。每个儿童来到摩尔庄园，经过自己的努力，成为摩尔庄园的警察、记者、卫兵等，参与庄园里面的各









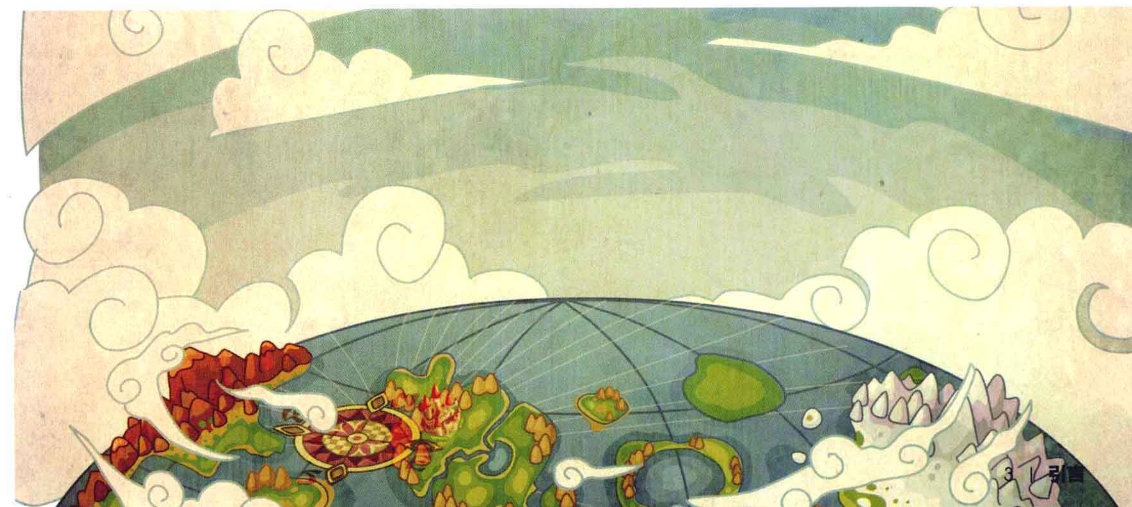




种故事：庄园起火了，消防员就出动了；发现了黑森林，就一起去探险；么么公主生病了，大家就很着急地去找解决办法……就是这种日常生活中的小事，故事化地呈现在整个庄园里。这样我们才可以说“孩子们是在玩动画片”，而不是单纯地在“点击”。

“赛尔号”的世界故事是：地球能源枯竭，每个儿童变身为勇敢的赛尔机器人，搭乘赛尔号飞船来到太空，为地球寻找新能源，展开了奇妙的探险旅程。不断登陆不同星球，打败宇宙海盗，这是赛尔号的核心故事框架。其中最重要的故事是探险过程中遇到的每个星球的故事和每只精灵的故事：我们记住雷伊和盖亚是因为那场激动人心的兄弟之战，我们记得谱尼是因为他那不断解开的真身之谜。一只没有故事的精灵仅仅就是一张图片，一个形象，没有生命力，不可能有情感。不要让孩子们仅仅记住每只精灵的数值能力，因为数值能力很快可以被超越，只有故事才会深深地触动他们的心灵。

然后我们有了新的创意故事，灵感引发更多“小世界”的诞生，“小花仙”、“功夫派”、“摩尔勇士”……





每次跟策划团队及项目团队沟通的时候，我会站着，手舞足蹈，抓住任何一个灵感，快速响应。我自己内心真切的感受是：一个没有创意、创造力的人是不能胜任很多事的，至少以后在淘米会越来越困难，因为我们追求的是“独特”！孩子们追求的是新奇和独特！没有创意和创造力的内容是不会受用户喜欢的。

· 创意创造力源于大量的信息和知识的积累

很多时候我们会觉得为什么一个人想法比较多，而另一个人想法比较少？我以为最重要的是每个人对自己身边信息的敏感程度不同，导致每个人处理信息的能力不同。因为我们绝对不是凭空地创意和创造，我们需要可以创意的基础。所以一个善于创意创造的人，一定是一个注重积累的人，注重涉猎各个方面不同知识的人。不要只去看策划方面的专业书，其实所有的创意都来自生活。一个在生活中很敏感的人，才有可能对用户体验很敏感。

· 创意创造力源于大量的沟通

很多时候我们会发现，自己一个人的思考是有局限的，好的想法和创意往往是大家思想火花的碰撞。

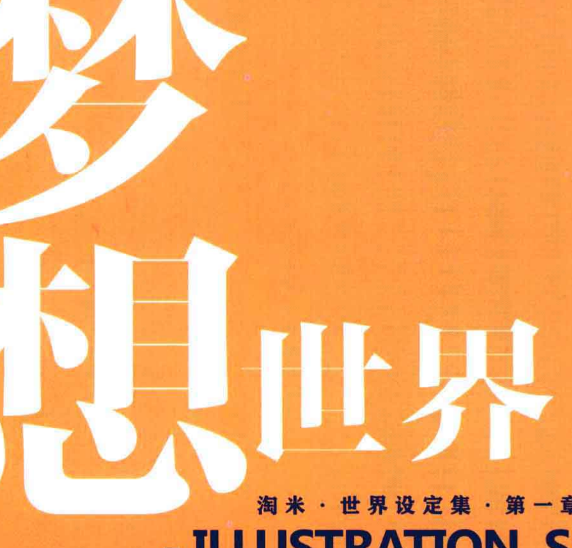


创意创造力源于一种氛围和文化。我们要保护一切有创意的想法，有创造力的人才，反对“低水平的重复”和“机械式的操作”。创意创造力是梦想工程师的基础，我们是创造梦想世界的人。

Taomee

Chapter.1





梦想世界

淘米·世界设定集·第一章

- ILLUSTRATION SET OF THE TAOMEE WORLD -

Chapter.1

WORLD OF DREAM

"这是一个由三个年轻的大孩子开始的，继而与他们有着共同理想的伙伴们组成的一个团队。
他们秉持着一个远大梦想，怀着坚定必胜的决心，希望用一种崭新的方式向孩子们讲述美妙的故事。
这个理念从影响几个人，到一小群人，直至上亿的群体……
在用数字结构构建的虚拟世界中，他们相互支撑，探索着中国从未有人探索的领域，历经了千辛万苦，最终经由一只鼹鼠打通了一条通往梦想世界的道路。"





摩尔绝不是凭空而来。

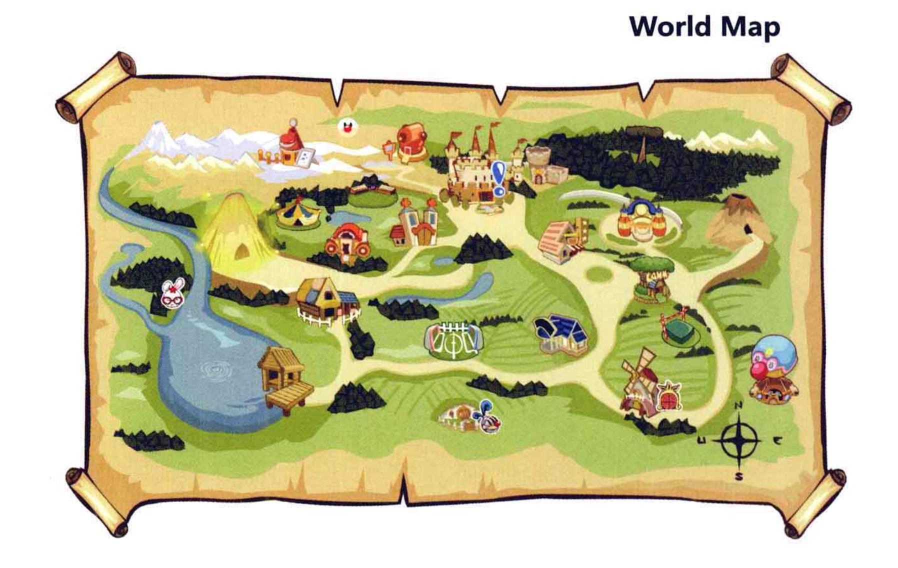
它由多个不同的圆形组成，这种符号性的形状代表着单纯、可爱、圆满、完整以及包容性的集合。

红色的鼻子是最能被记住的淘米世界元素符号，代表着热情、富有行动力、充满希望、积极、快乐、令人欣喜，让人爱不释手，有某种冲动去触及的互动体验。

摩尔骑士城堡



World Map





爱心教堂



摩尔大学

淘淘乐街

摩尔城堡





摩尔庄园的世界不是一日造就的。

我们习惯用臆想的方式去猜测孩子们所喜爱的世界，也许是绚丽多姿的颜色组成的？也许应该是大人们想让孩子们看到的简单形状？也许是幼稚又很容易哄骗孩子们的故事？

事实上，如果回想一下自己还在这个年龄段的感知，能点滴回忆起孩子时的我们拥有着大人并不知道也无法匹敌的想象力和理解力。

在这种喷发式的想象空间中，很多东西非常有逻辑和规划，因为这正是模拟着成年人的世界进行的一种演练。

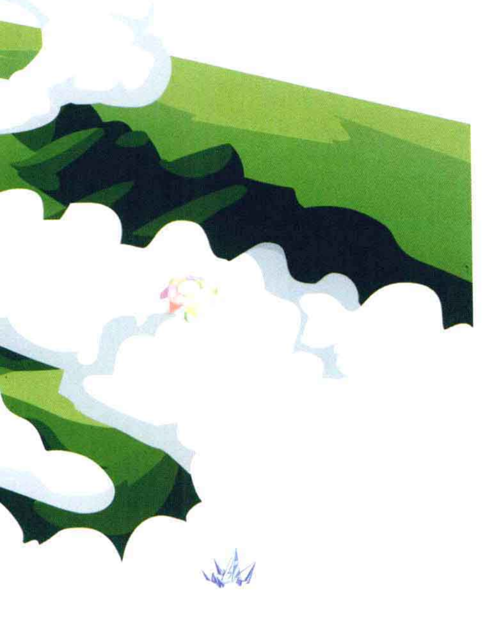
淘米希望建造的梦想世界，一定是不被拘束、无比美妙、独一无二的。

事实上，当时的淘米的确是独一无二地在创建着中国第一个儿童网络社区。

摩登码头

咕噜艺术街







米勒大道



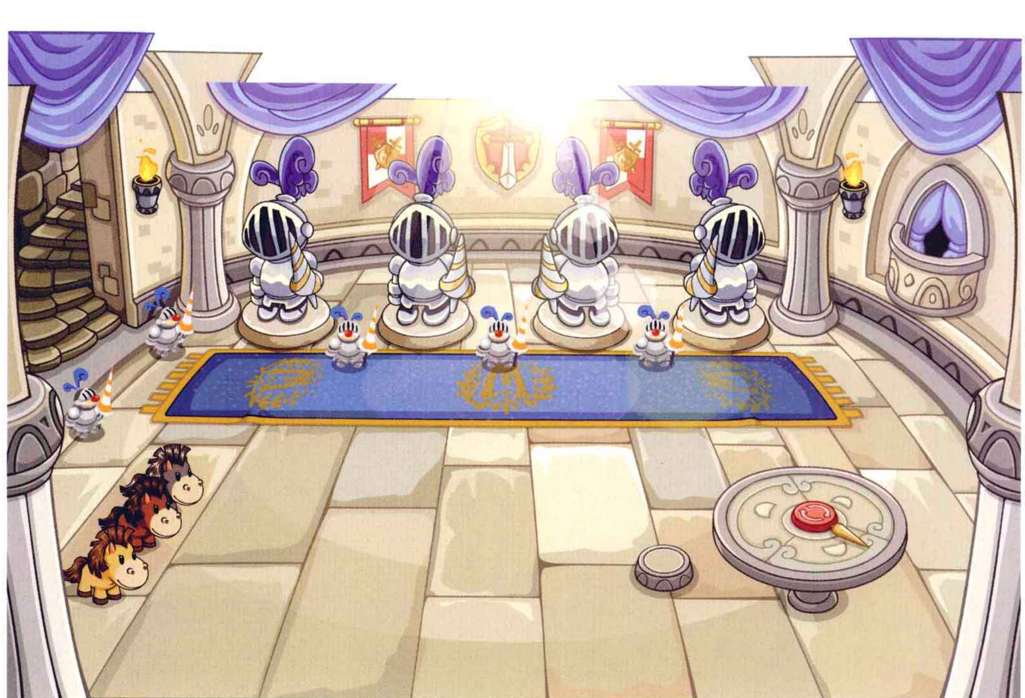
骑士训练营

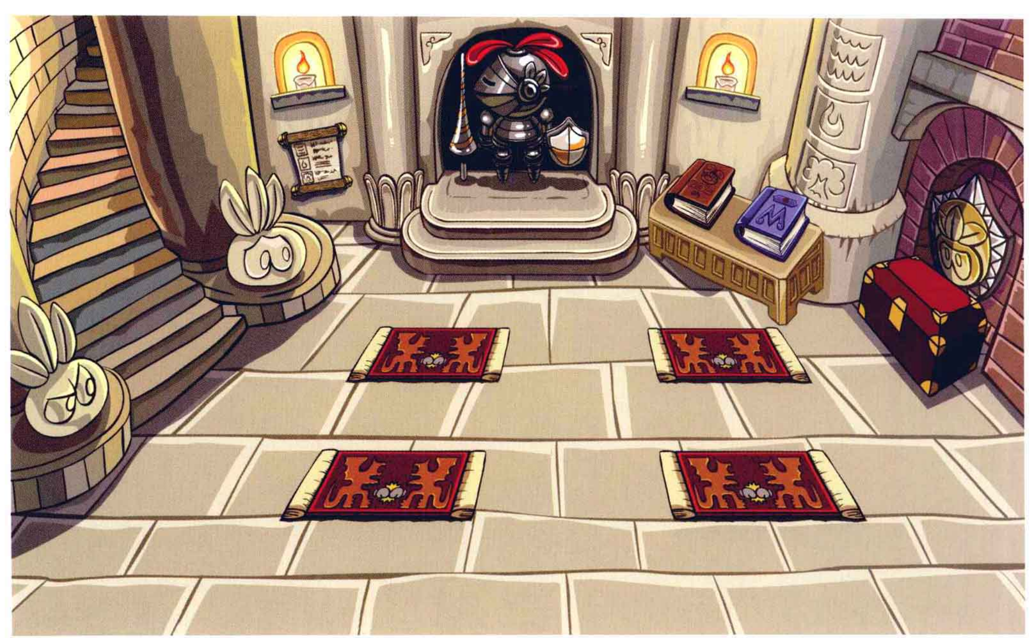
这个被称为摩尔庄园的地方，其实是一个国家，一个完整的世界。有其特殊的领土、自然环境和建筑。不是淘米赋予了这些建筑以名称和属性，而是它被孩子们所需要而定为某种生活游戏的场所。

骑士派对

骑士秘密基地







城堡二楼

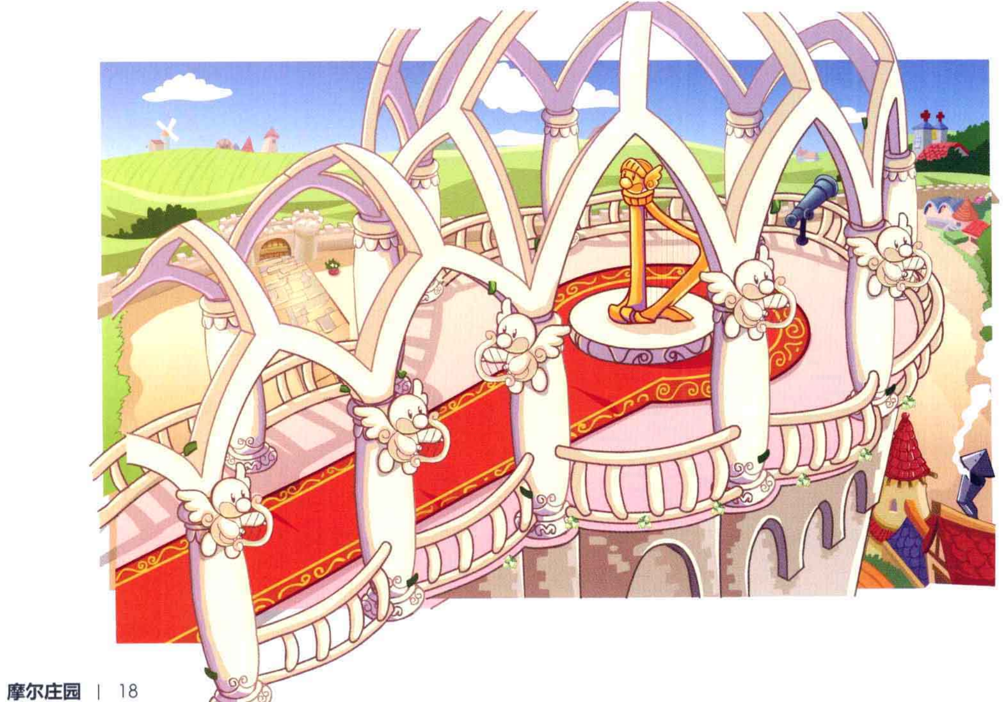
城堡露天花园



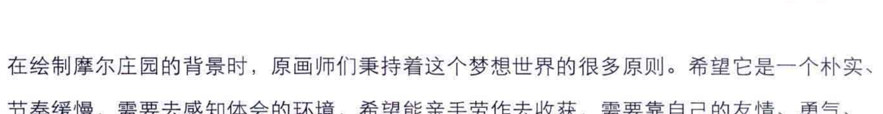
么么公主卧室

么么公主密室

前哨站

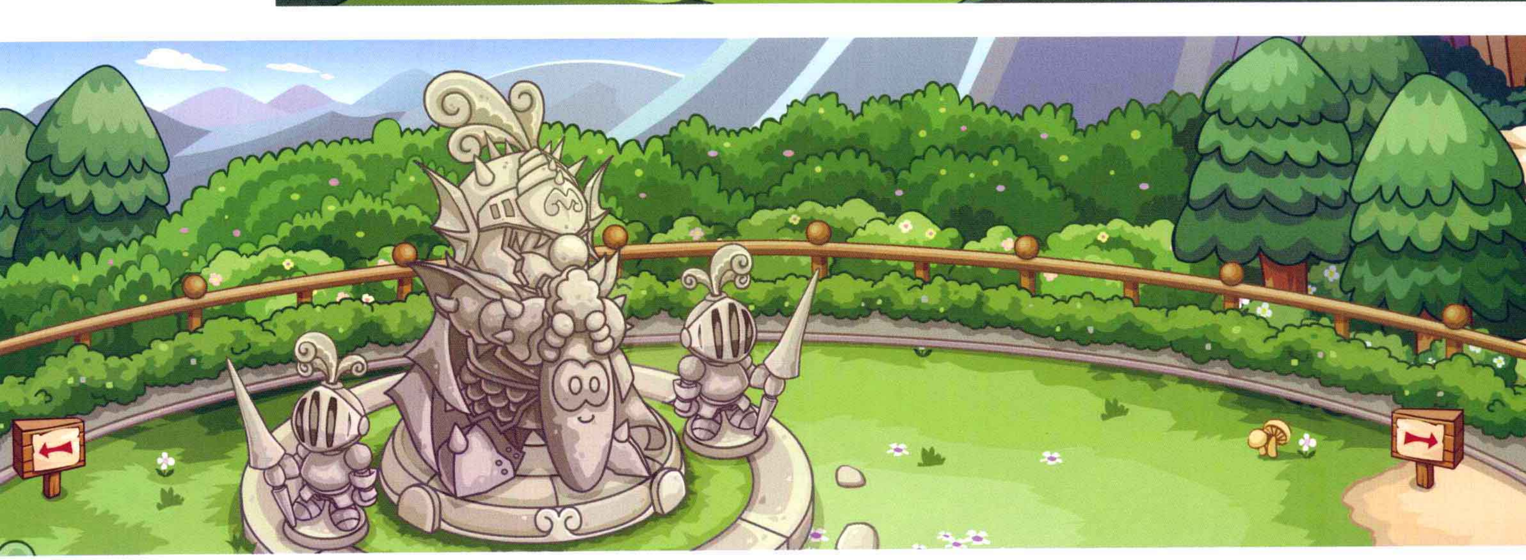


城堡露台



在绘制摩尔庄园的背景时，原画师们秉持着这个梦想世界的很多原则。希望它是一个朴实、节奏缓慢，需要去感知体会的环境，希望能亲手劳作去收获，需要靠自己的友情、勇气、团结和对正义的坚持而生活。

粒粒小广场



消防署

摩尔庄园警署



交通署（建设中）

交通署

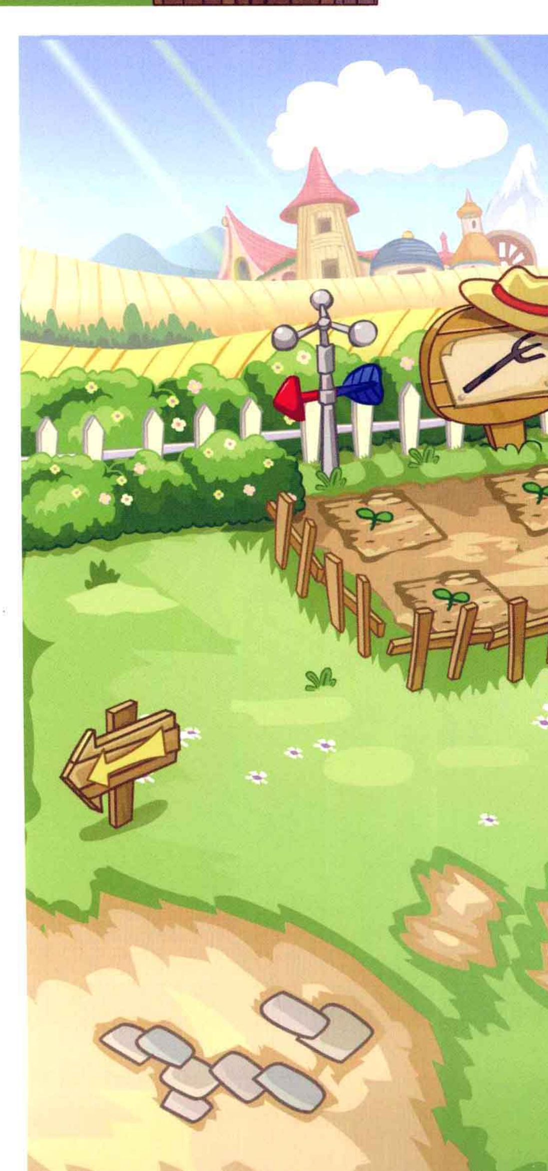




交通署大厅







阳光牧场

阳光草舍

摩尔庄园的纯朴和安详在更多场景中都能被感知到，真实世界的高速发展、快节奏生活，令人窒息、备感压力，与这个世界形成一种强烈对比。

不管我们能不能体会到孩子所承受的真实压力，都希望他们能在虚拟的世界中获得返璞归真的体验。

开心农场





城堡书房（常规）

城堡书房（万圣节）





学院教导处

拉姆课堂



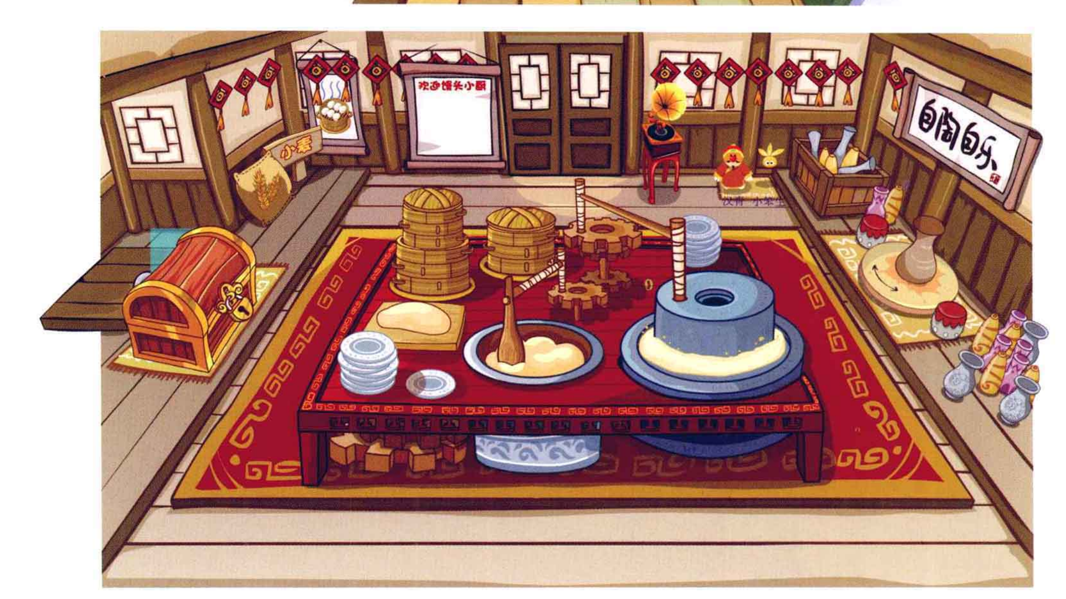
阿福号

阿福号船舱



神秘湖

神秘湖码头



这是所有孩子的世界、家园。

它体现在非常细致微小的部分，会有学校，虽然教授的绝对不是在日常生活中学习到的课本知识。
也许你会不经意发现需要读的那本书藏在某个角落；
你会在自己的房间，随意用自己喜爱的方式去布置，去规划涂鸦，而父母绝对不会因此批评你；
你会上街进各种商场，用自己在庄园里的劳动所得换取心爱的玩具、服装，给自己换喜爱的造型，
从事任何你梦想的职业；
会有事件和节日，在同一时间与不同地点的成千上万的同龄朋友共同行动，打雪仗，救火场，点
燃万圣节的灯火，揪出真正的罪犯……



神殿祭坛

原画师们的创作灵感自然源自于更多生动的非凡创意故事。

平凡安逸的生活并不是梦想世界的全部，说不定有一天，你突然发现了一个神秘冒险乐园的入口……

摩尔庄园经典运营故事——神秘黑森林事件



摩尔历四七零七年六月，捣蛋鬼 RK 潜入黑森林
五个小摩尔追随进入神秘失踪，生死未卜……
危机接踵而至，黑森林，这片禁区里究竟有多少秘密？
正义勇敢的摩尔公民，英勇的摩尔骑士，
决定踏入这片神秘的土地。
超级拉姆的秘密，
不为人知的神秘历史，
危险与发现之旅，
勇气与智慧的较量，
尽在摩尔庄园黑森林之 —— 摩尔王的宝藏！

毛毛怪部落

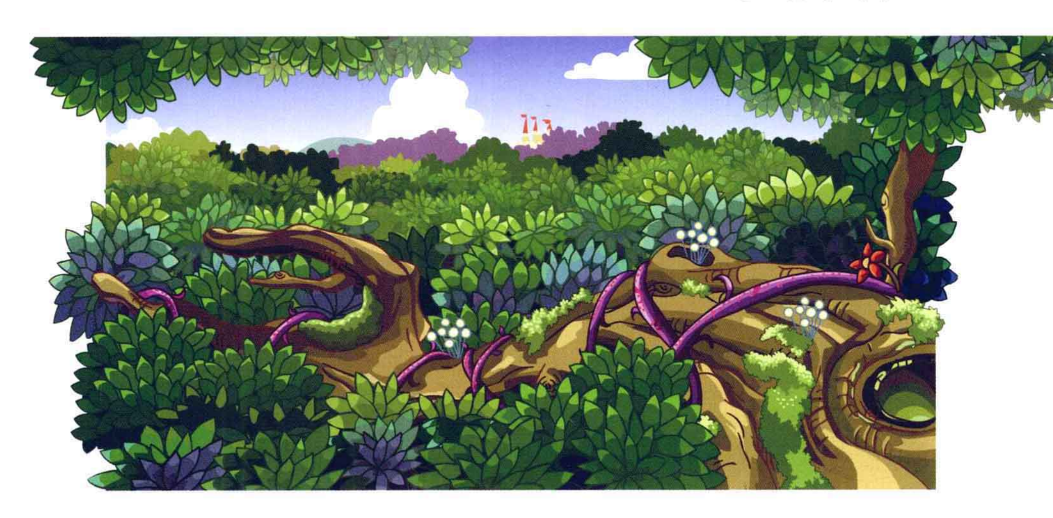
爱探险的小摩尔们接二连三在黑森林中失踪了，这个领域在整个摩尔庄园中是最神秘的，虽然也许是邪恶的，但绝对是吸引人的充满未知力量的存在。远古的宝藏、秘密仪式地点、危险降临、骑士团集结出发等，这些元素不仅是孩子们喜爱的，对于原画师们而言也是令人兴奋的。



迷雾沼泽东岸



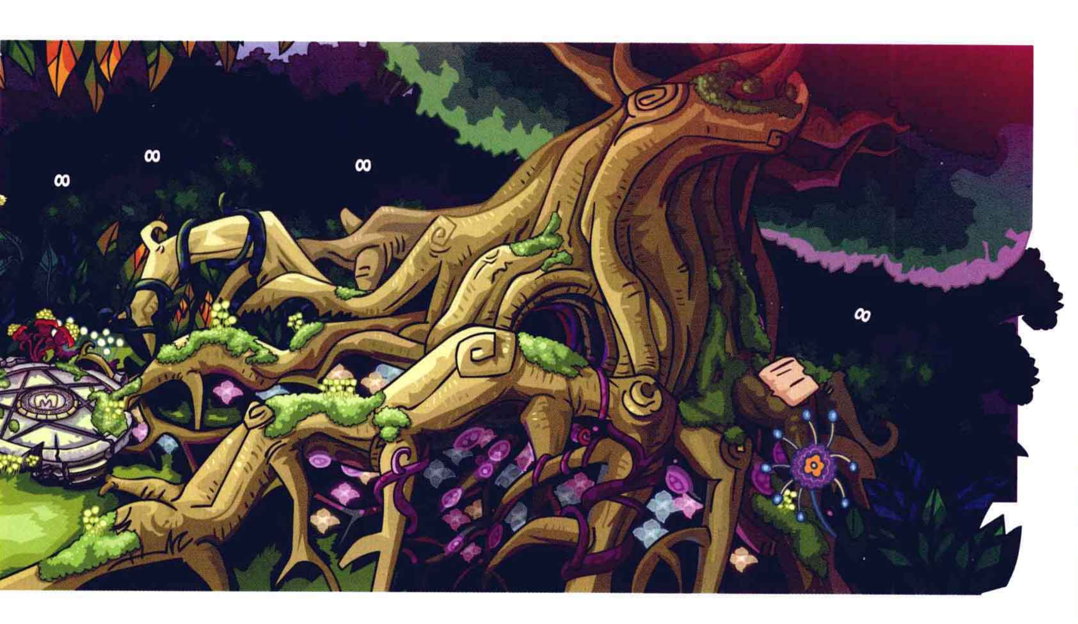




有太多可以去表现的东西了。

创作者之间的彼此碰撞，交流创意想法、即时灵感和表现理念。一群人窝在办公室里辩论研讨，突然又一起冷静下来思考，或者又有人冲上去在玻璃板上写写画画手舞足蹈地说着想法的场面，是淘米最司空见惯的。

猎人小屋

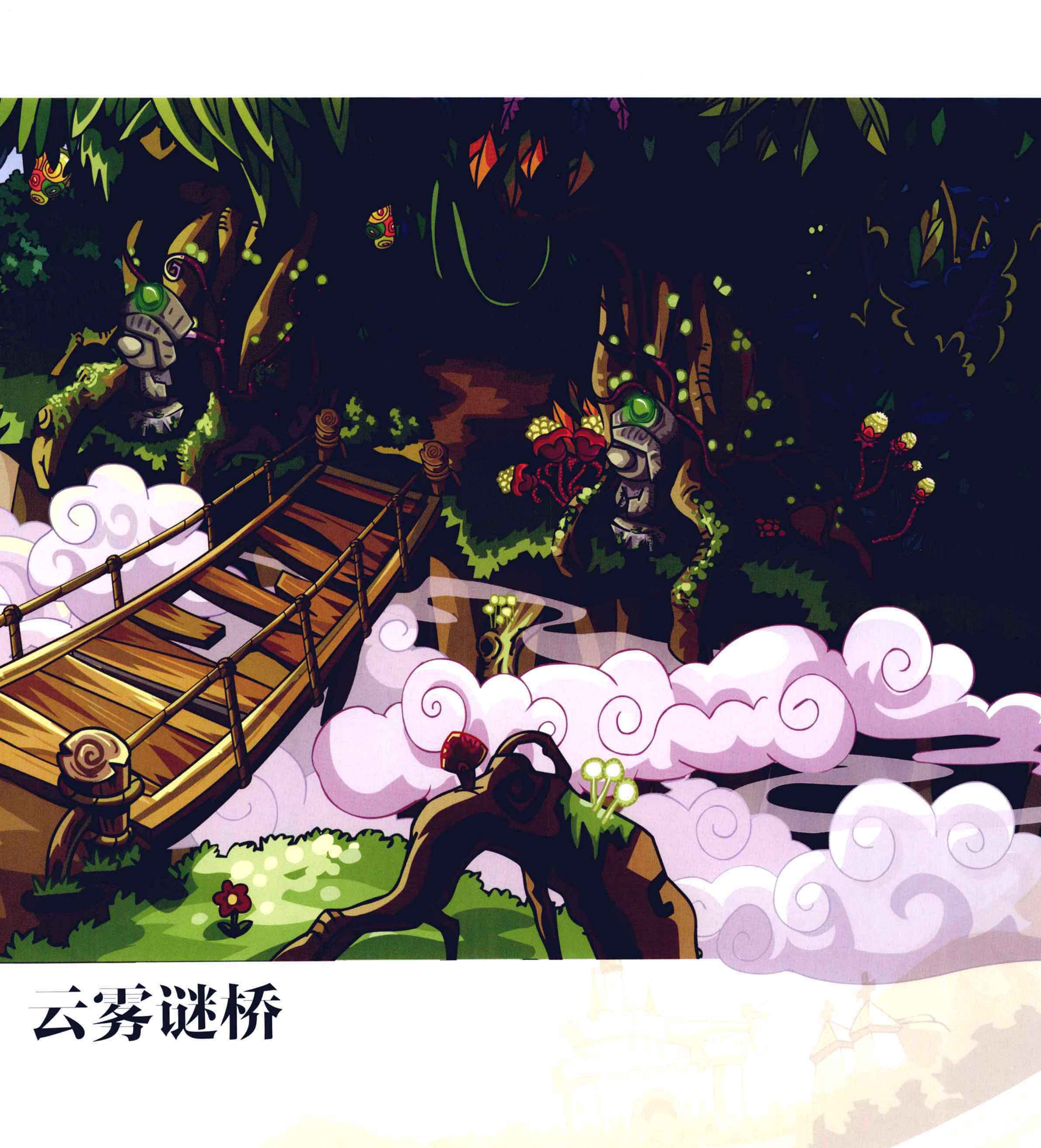






榕树外

传送石



云雾谜桥



很多情况下，都不能在一次讨论中获得最终的结果，但每个人都会为下一次得到更多的支持而继续奋战，直到某个创意被大多数人认可。

希望孩子们最终能发出“哇啊啊”这样的发自内心的赞叹，只有这种时刻，才能使每个“淘米世界”缔造者们感到无比荣耀。



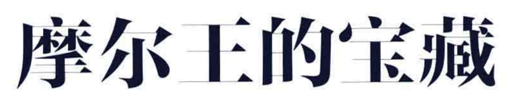




城堡遗迹

遗迹-冰蜂
遗迹-黑骑士
遗迹-石怪





摩尔王的宝藏



梦想世界
放弃果果乐园 BY Momo



摩尔庄园被创造之前，我们曾设想要做一个针对 4—8 岁儿童的果果乐园产品，这是由很多拟人小水果组成的网上学习乐园。

但美术策划正齐头并进赶工的某一天，有人提出："你们知道那么小的孩子懂不懂什么是社区体验，他们会不会交互？"

事实上，我们不知道。我们那时好像根本不知道什么是用户体验。当邀请了一些低龄用户来观看我们制作的样品并试玩的时候，孩子们觉得操作困难。于是我们知道，孩子这群用户上帝不是大人们可以随便猜测，给他们些什么就能被欺骗的。果果乐园在我们的工作中消失了，大家都非常不舍（它是我们创造的第一个世界）。不过，今天看来，这个果断的决定才造就了摩尔庄园今天的辉煌。

差点就做了海底世界

在这之后，大家又想了很多主题，有现代城市，有海底，有太空，有仙境……七嘴八舌的，但是没有一样能让我们引起共鸣。孩子们的建议牢牢地刻印在了大家的心里，有个同事强烈要求做海底的社区，说主角就用海星，我们在海里探险，可以看到各种各样的海底生物。他描述得很生动，差点就做海底世界了。

Benson 感慨地说起小时候的农村生活，并送给每人一本《窗边的小豆豆》，瞬间所有人的心就飘荡到美丽的田野中去了。

什么样的主题会给孩子们带来快乐，在哪里玩最能回归孩子的天性？哪儿又是最自然、纯朴并能在这些孩子们长大后勾起童年的回忆？

最后，大家的意见都非常统一，那是——恬静的快乐庄园。



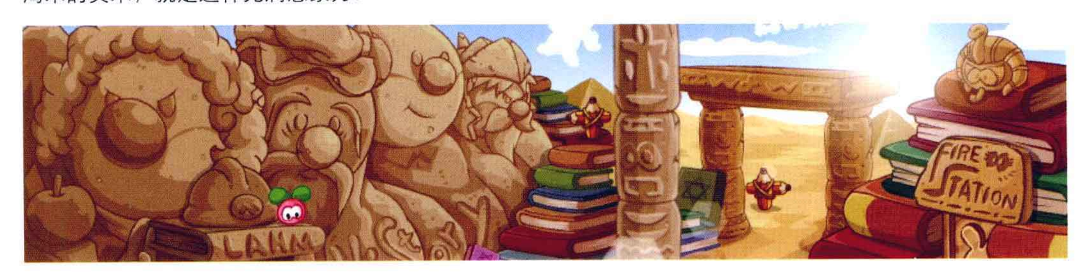


是摩尔庄园选择了我们

现在，我倒更愿意相信，是我们被摩尔庄园选择了。当主题确立之后，每个人都仿佛打通了经络，场景美术在画草图的同时，仿佛就把整个故事都想好了。

“这是一个乡村包围城堡的世界，城堡里会有贵族、公主、国王，在周边的一些区域会有大家做礼拜的教堂、政府办事区域，在外层会有农场、牧场，那里居住着普通的村民，靠种植、畜牧为生。贵族和平民的生活截然不同，城堡里有画廊、有书房、有国际象棋，乡村有湖泊、西红柿地，还有游乐场，大家可以选择自己的生活。”

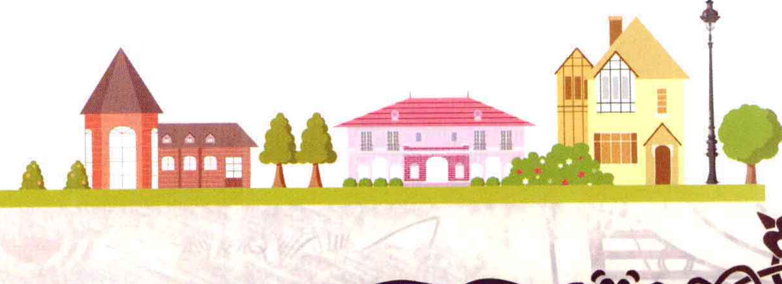
淘米的美术，就是这样充满想象力。



他们将自己梦想中的生活充分融入到社区里，这不是一幅静止的画面，里面有他们的灵魂和情感，只有这些用心设计出来的元素，才能使用户第一眼看到的时候就会情不自禁地说：“哇——”

所以，这就很好解释，为什么每一个来到淘米游戏的人都会有一种感觉，就是觉得自己像是真的生活在这世界里一样。

偶尔，某些放弃和否定自己，不是不自信，而是觉得能做得更好。




Chapter.2

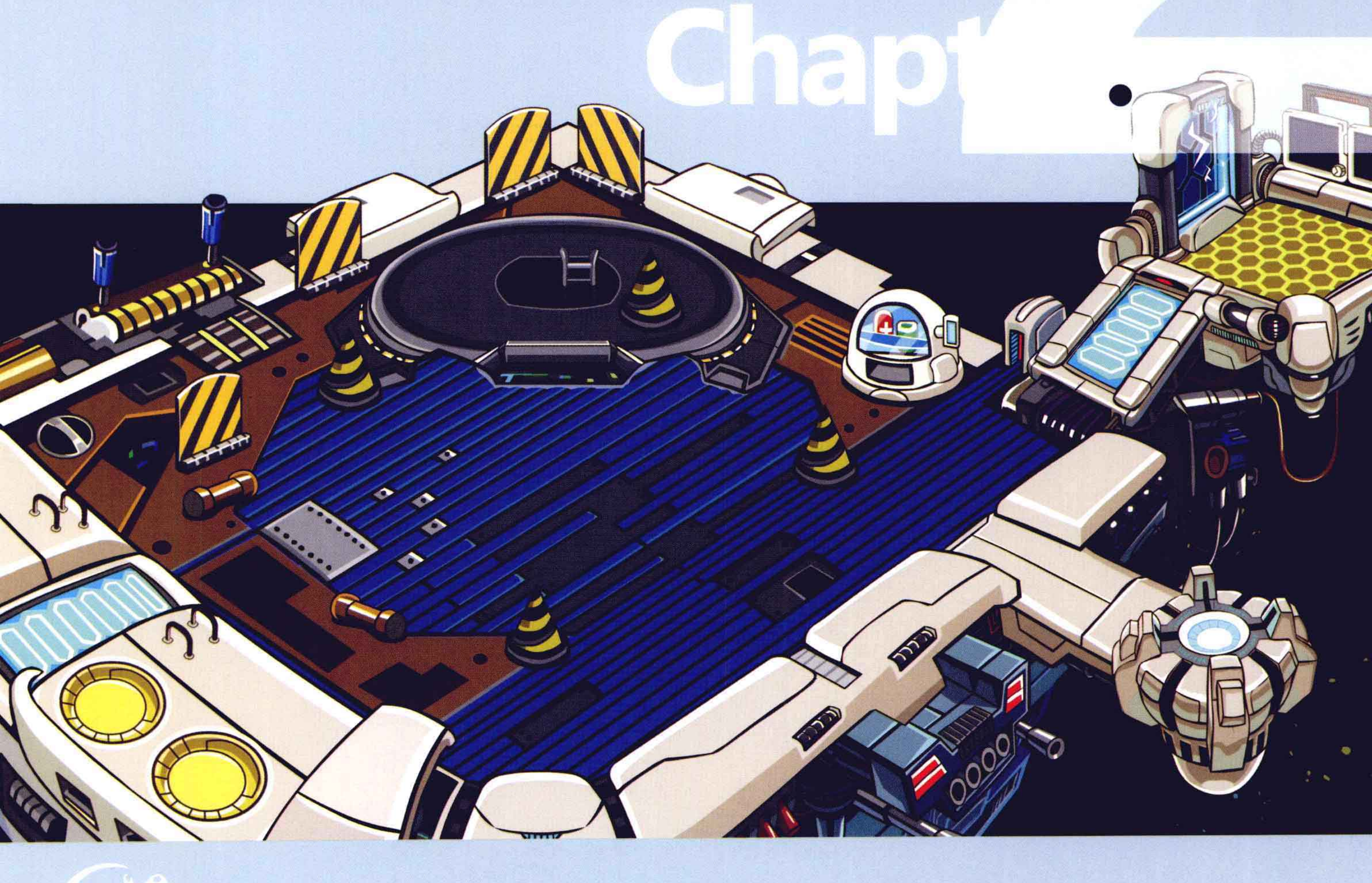

赛尔号
SEER
seer.61.com

探索世界

淘米 · 世界设定集 · 第二章

- ILLUSTRATION SET OF THE TAOMEE WORLD -

Chapter 2



WORLD OF DISCOVERY

"在梦想世界正大受欢迎的时候，爱建筑世界的这群人又开始突发奇想了。

这次从陆地飞跃到了宇宙。

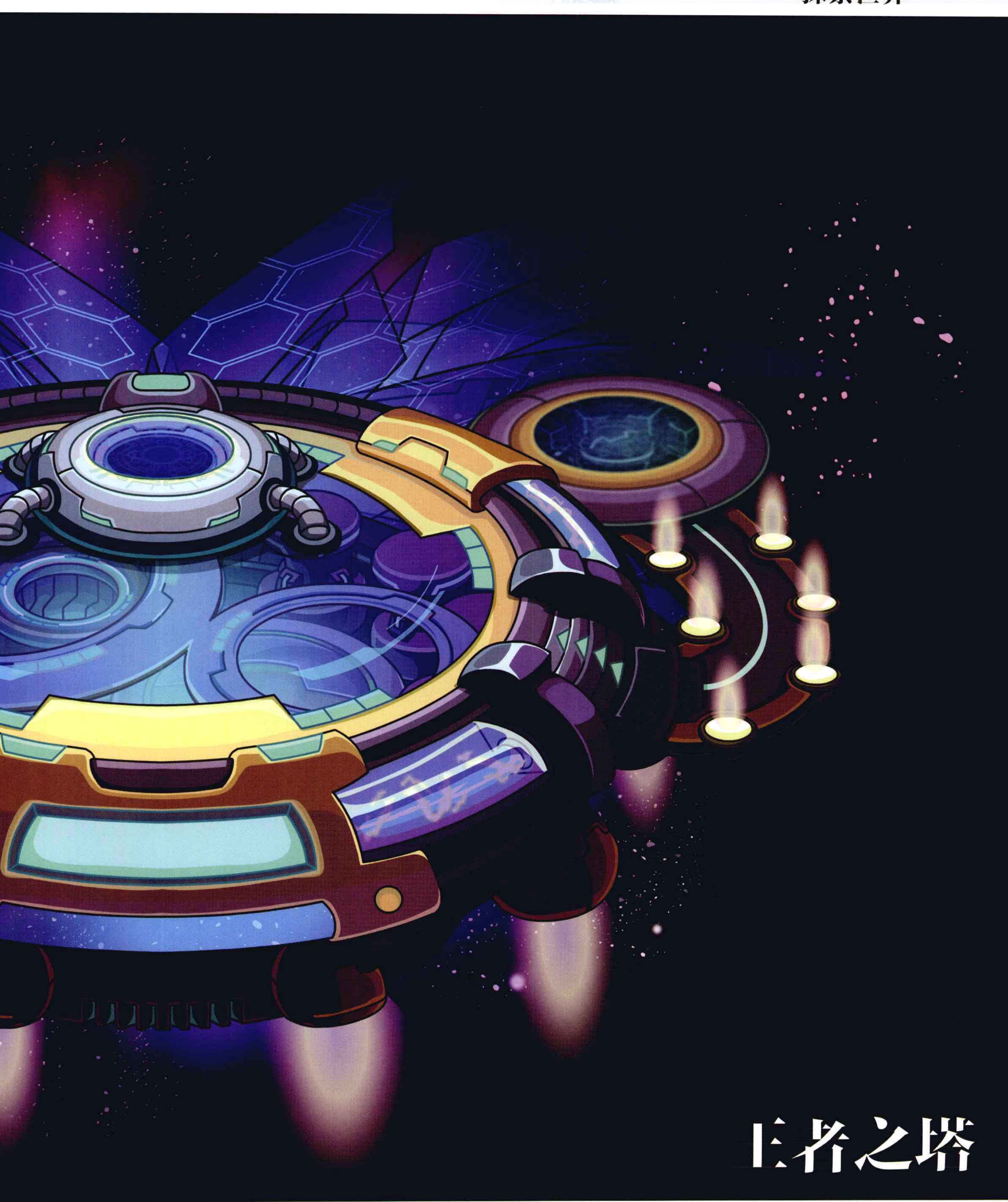
男孩子很少有不梦想去探索宇宙的，在十一二岁的年纪，总是要想天空中的星星原来的面貌是怎样的？在宇宙中失重漂浮着的感觉是如何轻盈？宇宙中是否还有其他类似地球的生命星球，孕育着神奇的生物？也许它们此刻也在与自己幻想一样的问题？"



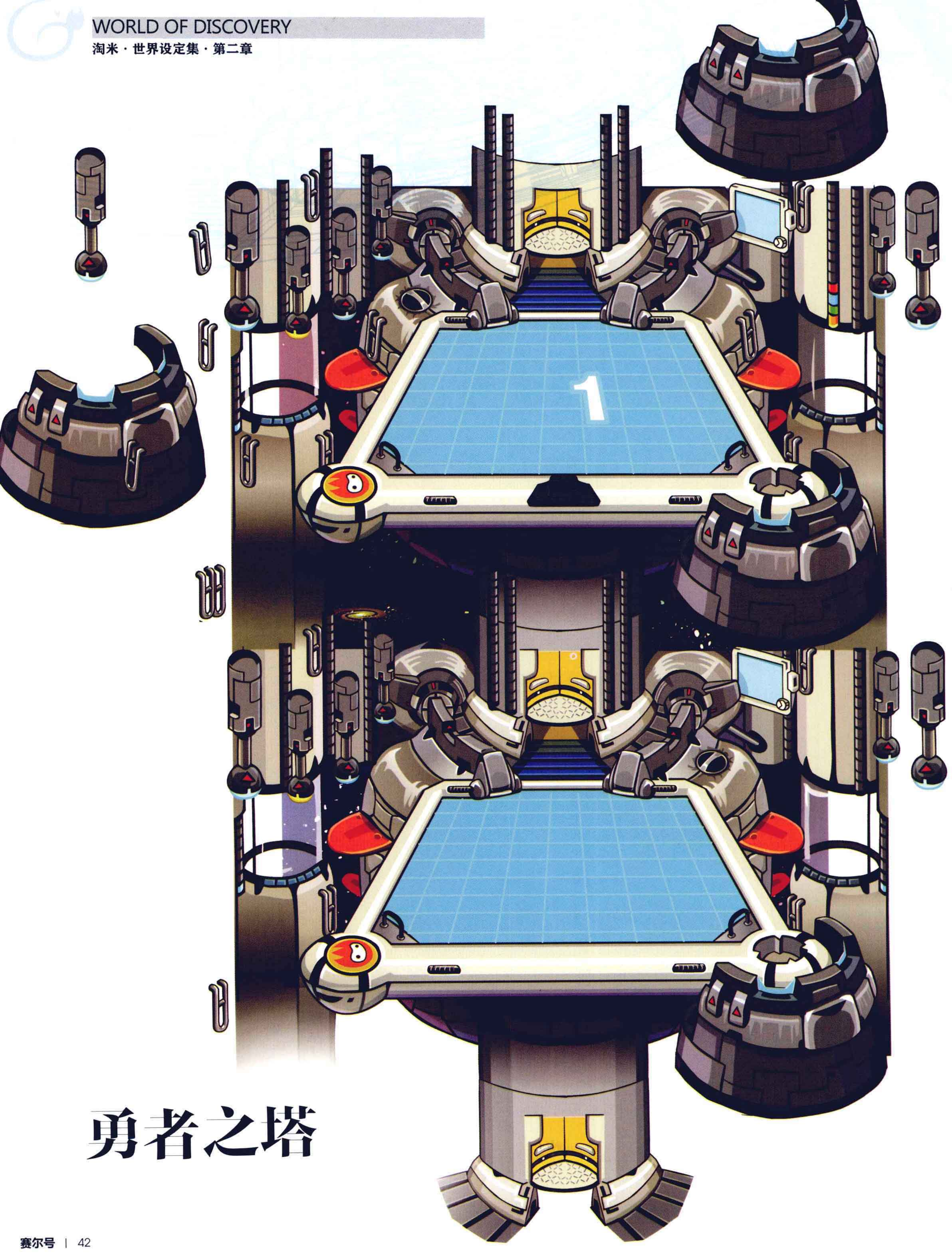
为了寻找更优质的生存环境，探索更丰富的能源物资，科学家们开始了赛尔机器人的研制工作。这是一个集合了全世界所有优秀科学家的科研组，联合国给他们提供了最好的研究环境、最丰富的环境资源。在无数目光的关注下，赛尔诞生了，带来了希望和梦想的翅膀。人们将那一年改为赛尔元年，以此提醒所有的人，宇宙探索之路任重而道远。

赛尔历 10 年，外星系能源探索火星港刚刚建立。赛尔们在人马座 γ 双恒星星系探索时，发现了一种特殊的生物，我们把它们称作外星精灵。科学家们对外星精灵进行分析、驯化，将这些精灵培养成为赛尔们忠实的伙伴。

于是，充满坎坷的漫漫星际之旅中，精灵们陪伴在赛尔身边，帮助他们克服重重困难，协助他们完成各项使命；并在赛尔们的悉心呵护下，成长进化，成为宇宙中最强有力的战士。



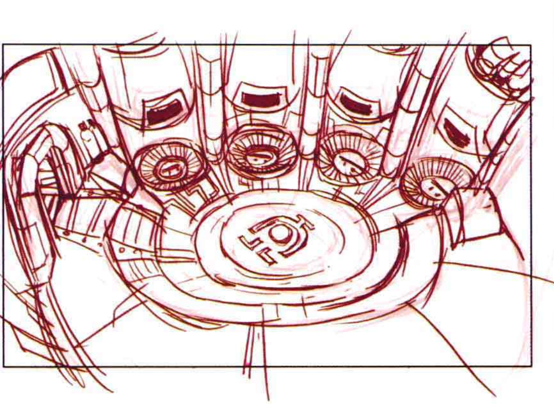
王者之塔

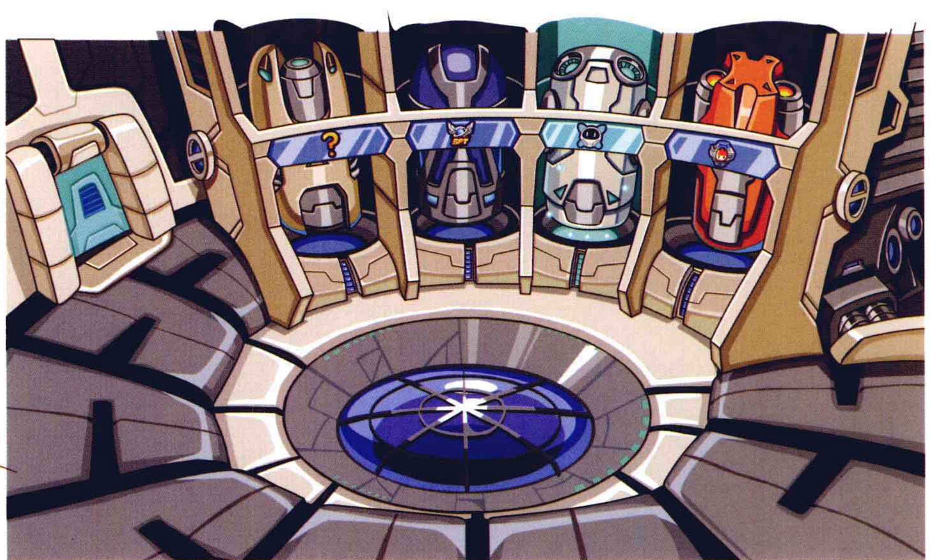


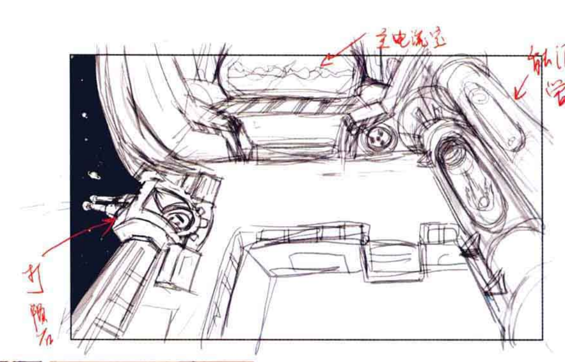
勇者之塔

传送舱

船长室

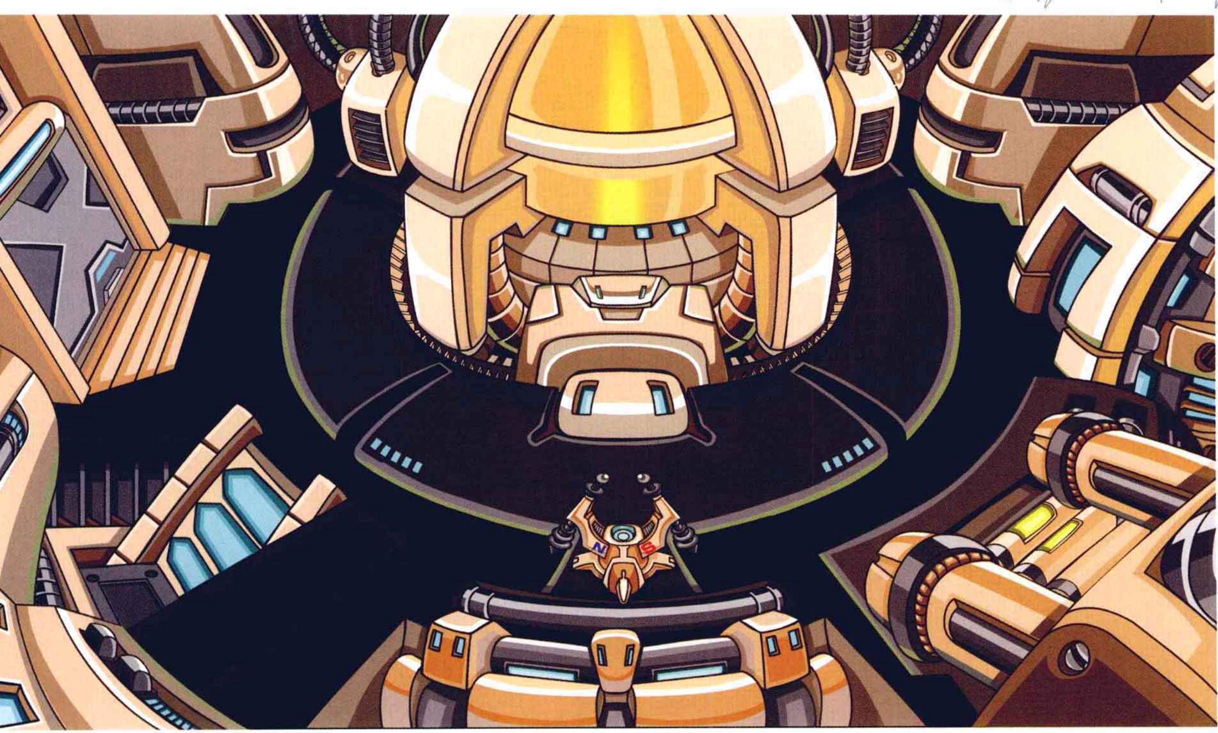






“宇宙有开端么？如果有的话，在此之前发生过什么？宇宙从何处来，又往何处去？一个人如果身体有了残疾，决不能让心灵也有残疾。我的手指还能活动；我的大脑还能思维；我有终身追求的理想……如果生活没有了乐趣，那将是一场悲剧。”

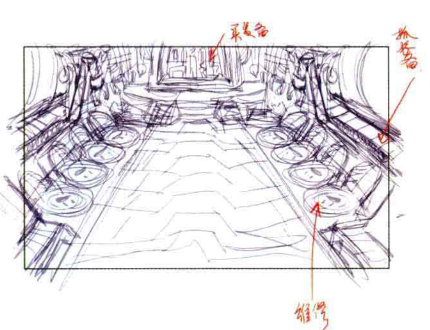
——斯蒂芬 • 威廉 • 霍金

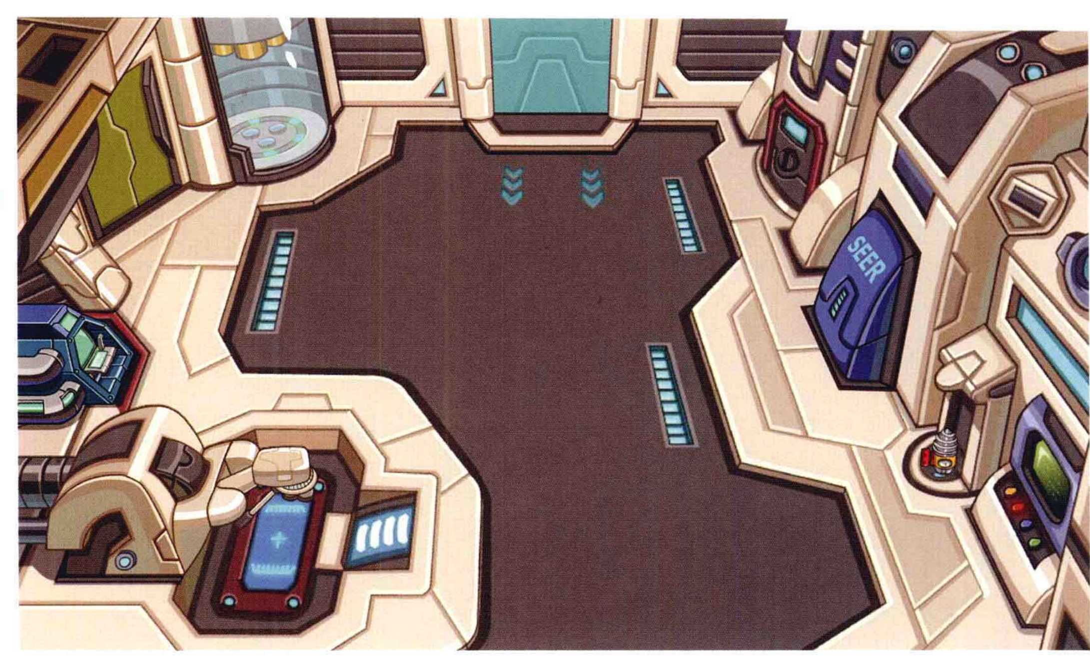


动力室

教官办公室

机械室





飞船底层走廊



第一节内景



第二舱内景

如果说在“摩尔庄园”这个世界的建造上，淘米原画师们还有迹可循、游刃有余的话，那么“赛尔号”这个世界创建的过程，可谓是摸不着边际的辛苦探索。

当然那个时候，谁也不知道这艘将要起航的宇宙探险飞船上会搭载多少“赛尔乘客”，直至后来清点至上亿的时候，连“飞船的工作人员们”都瞠目结舌。

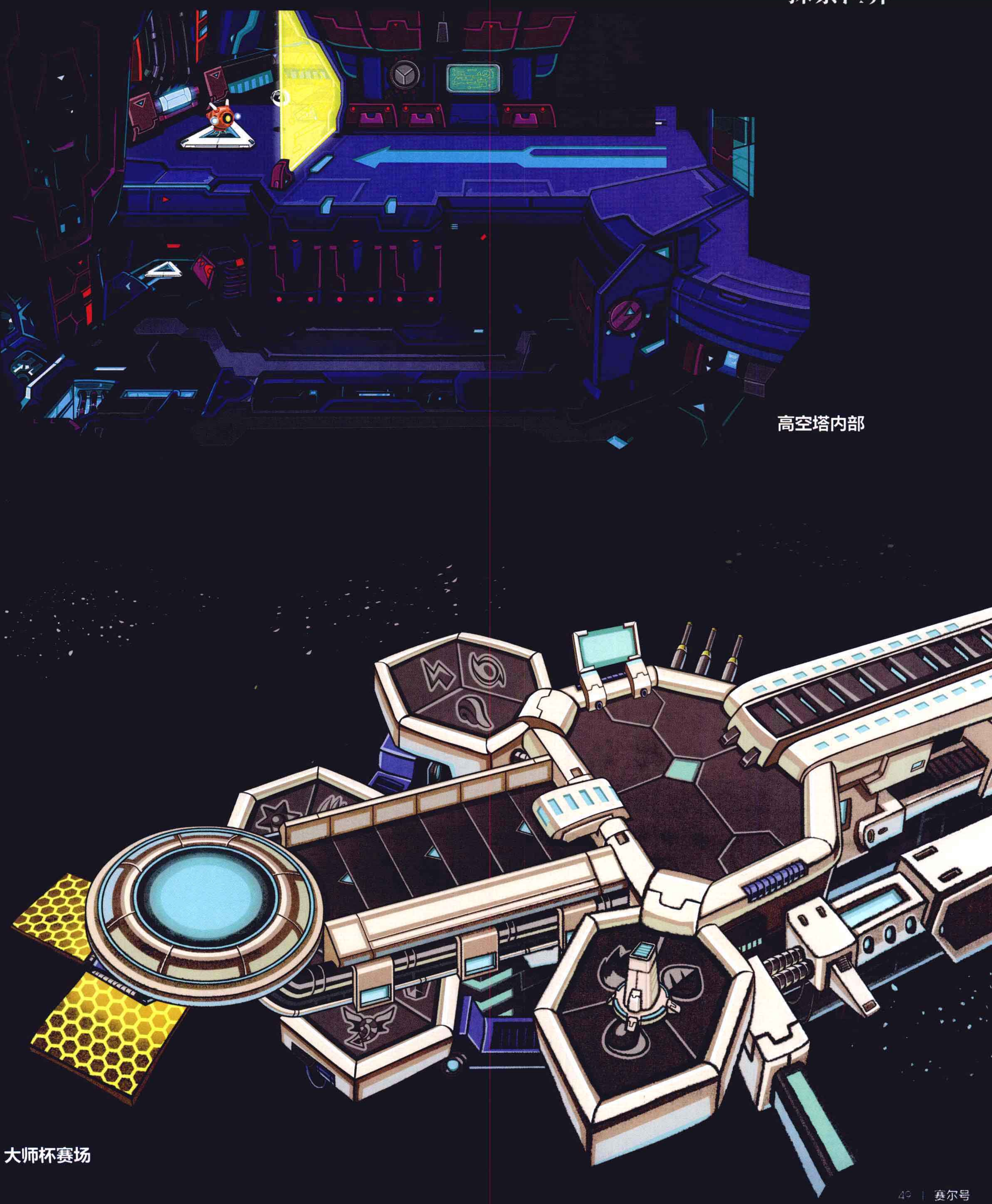
瞭望舱

在探索中义无反顾。

谁都没有料想到最后的结局（当然也许在淘米世界的创建者们心里总是免不了要幻想着“世界”建造完后大受欢迎的场面），所以在最开始的第一步总是最艰难。要建造宇宙空间站、飞船里满足乘客一切需求的功能舱、飞船自身的各种补给，第一个被发现探索的星系……



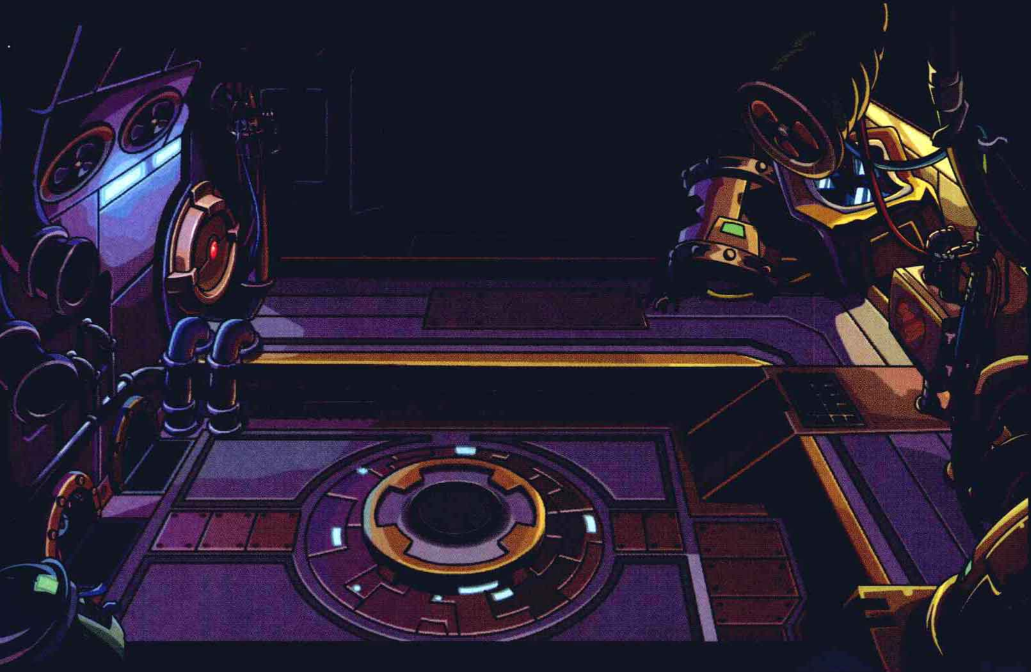
地下室

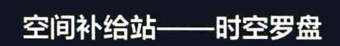


高空塔内部

大师杯赛场







空间补给站——时空罗盘

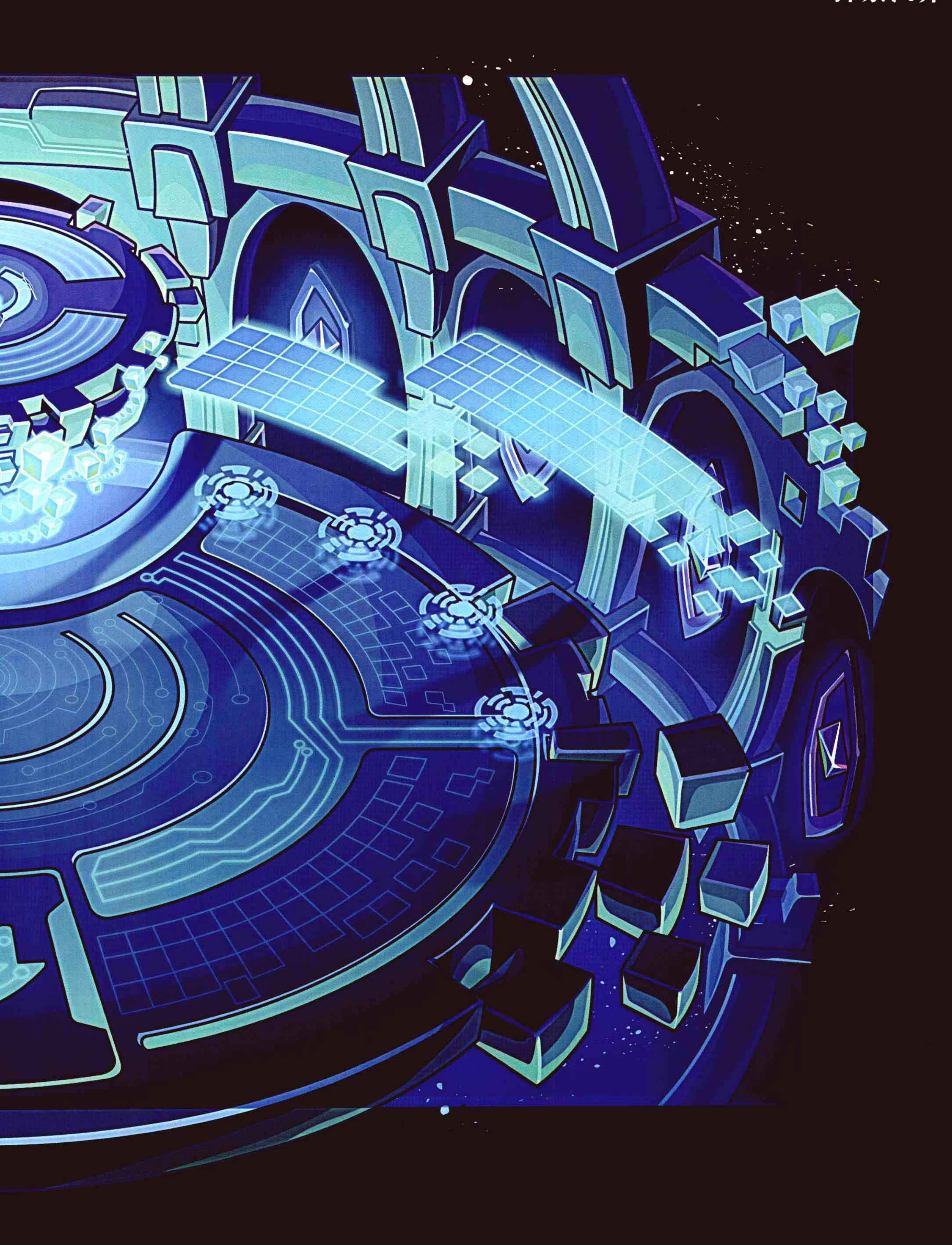
空间补给站

空间补给站——地窖





伏魔空间场景





哈莫星
墨杜萨星

海兹尔星
阿尔法星岩地



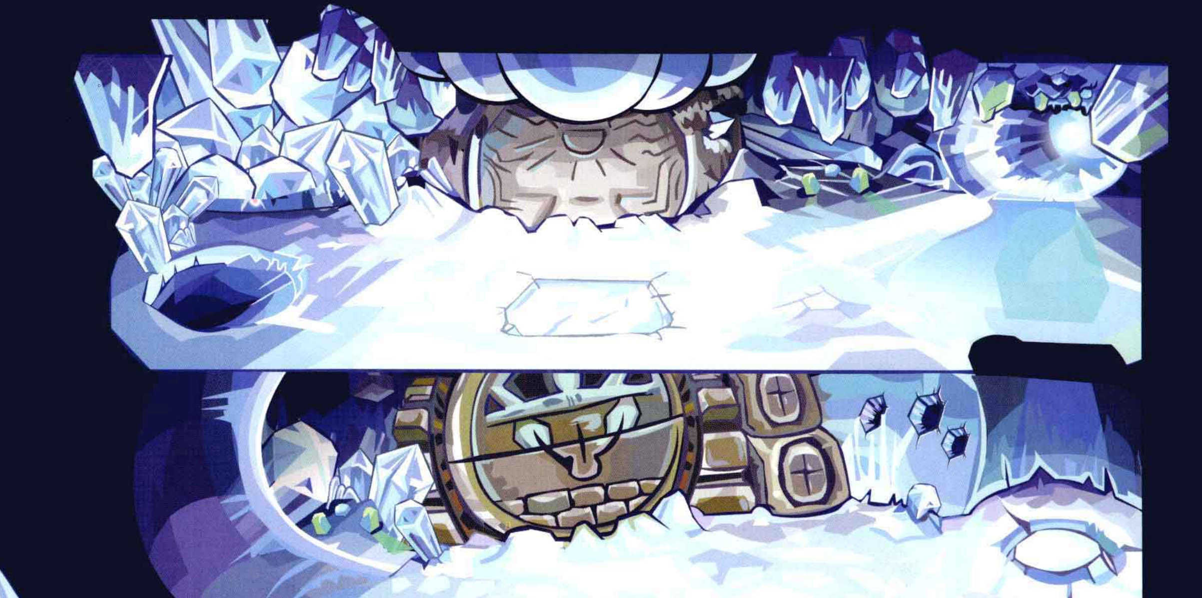


赛西利亚星

Benson 时常提醒大家：千万不要把孩子当傻子去蒙骗。你以为随便去编造一个故事或者划定一个圈，他们就能安分地如你所愿按部就班？事实上，淘米所服务的用户正是最不按常理出牌，最不虚伪，用最原始情感去体验的人群。所以，任何造作和粗制滥造的东西在他们“残酷”的童真下显得可笑又愚蠢。

原画师们正面临一个巨大的挑战。

什么才是真实的赛尔宇宙世界？项目策划彻夜讨论着各种探索宇宙需要的装备和可能发生的紧急事件……仿佛一个联合国学术研讨会。而原画师们被要求建造最先进炫酷的机械，同时还要操作，得到“赛尔乘客”认可。这是一个巨大的工程，在最开始的时候总是被推翻再推翻地反复着，这对原画设计者而言是令人沮丧的。

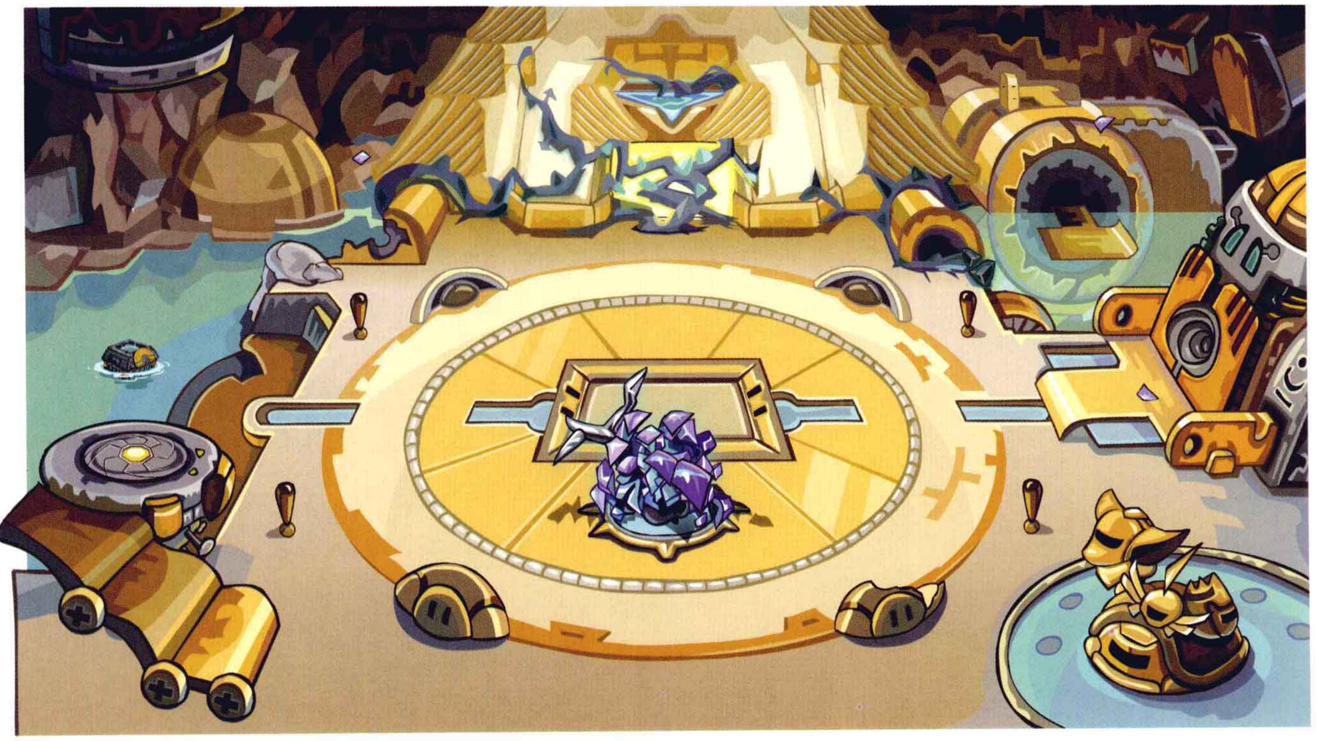






寒冰溶洞

赫尔卡星荒地





这时候需要策划师和原画师们的通力合作。
有时候策划师和原画师们的大脑回路仿佛完全处于两根平行线上。

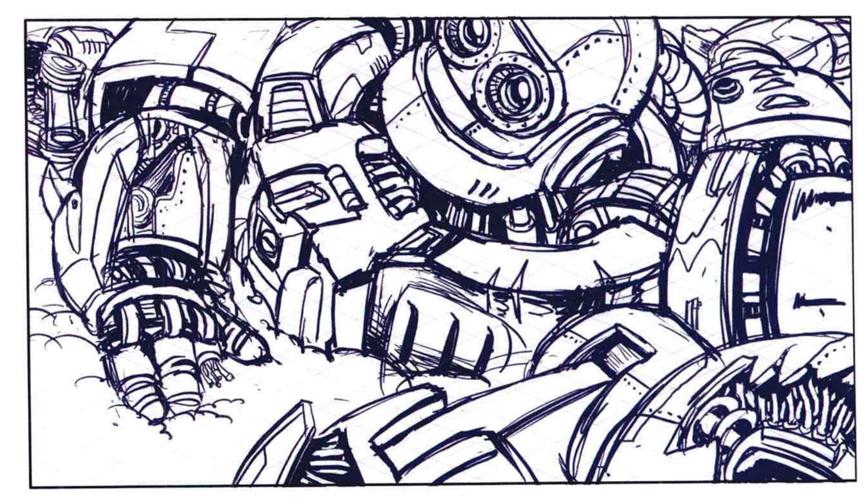
策划师们以文字的畅想就能创造世界，有些原画师会笑谈，也许有时候真需要高科技链接大脑直接将图像输出，这样大家都能一目了然。正如 Benson 所说的，淘米的团队需要创意和创造力，当然还有重要的融合凝聚力。

赫尔卡飞船

赫尔卡星精灵广场

赫尔卡星

赫尔卡星遗迹



策划们当然不能袖手旁观，看着原画师展现的一张张草图，他们会指出细节，这并不表明原画师只是策划们的绘制工匠。原画师同样会提出自己的创意观点，在淘米，任何人都是伟大的创意工程师。

赫尔卡星精灵圣殿



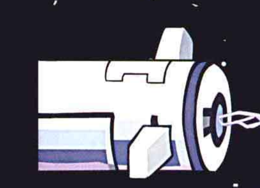
千年前赫尔卡星

第一个宇宙空间站被造出之后，大家都为之兴奋，它是闪烁着智慧感和科技感十足的大家伙。每个人都坚信它是真实的存在，能如数家珍地告诉每一个人它的功能和设计上的构思，“赛尔”们能利用它做什么，如何用，于是很多事就变得豁然开朗起来。

塔西亚地域
帕诺太空

帕诺空间
巅峰之战






VS

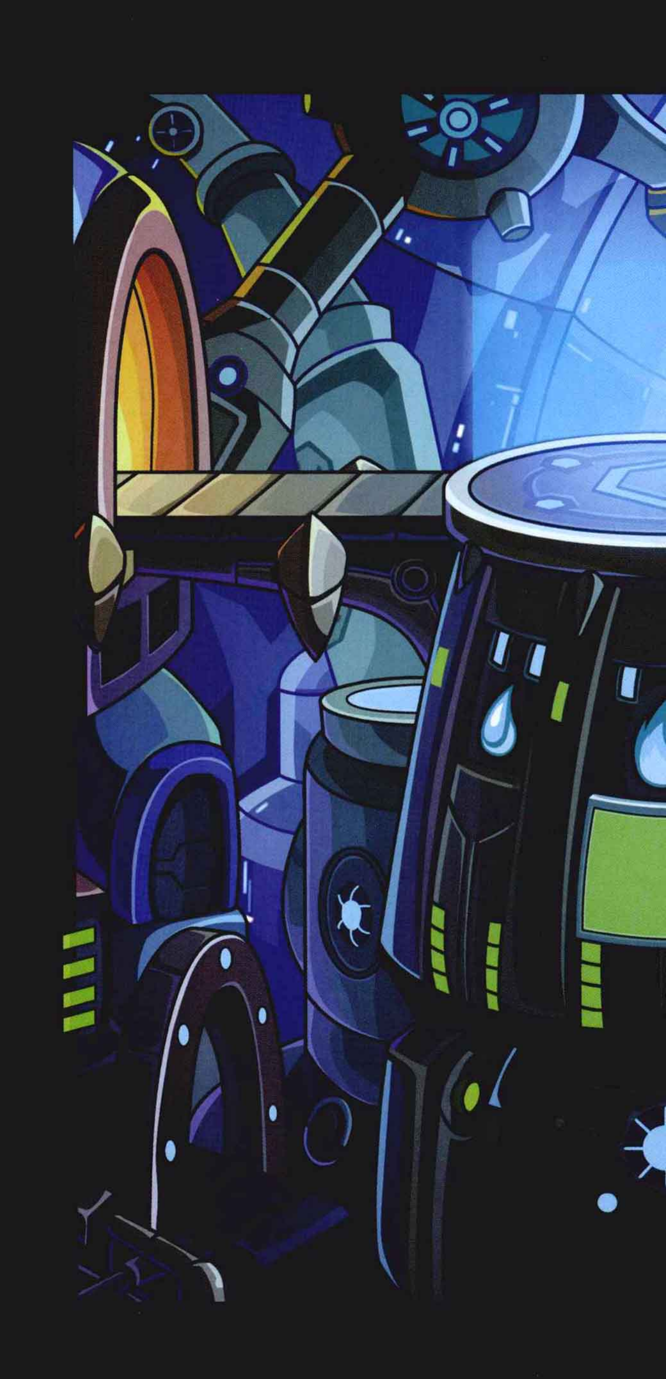
仿佛是禁锢的思维冲破屏障。

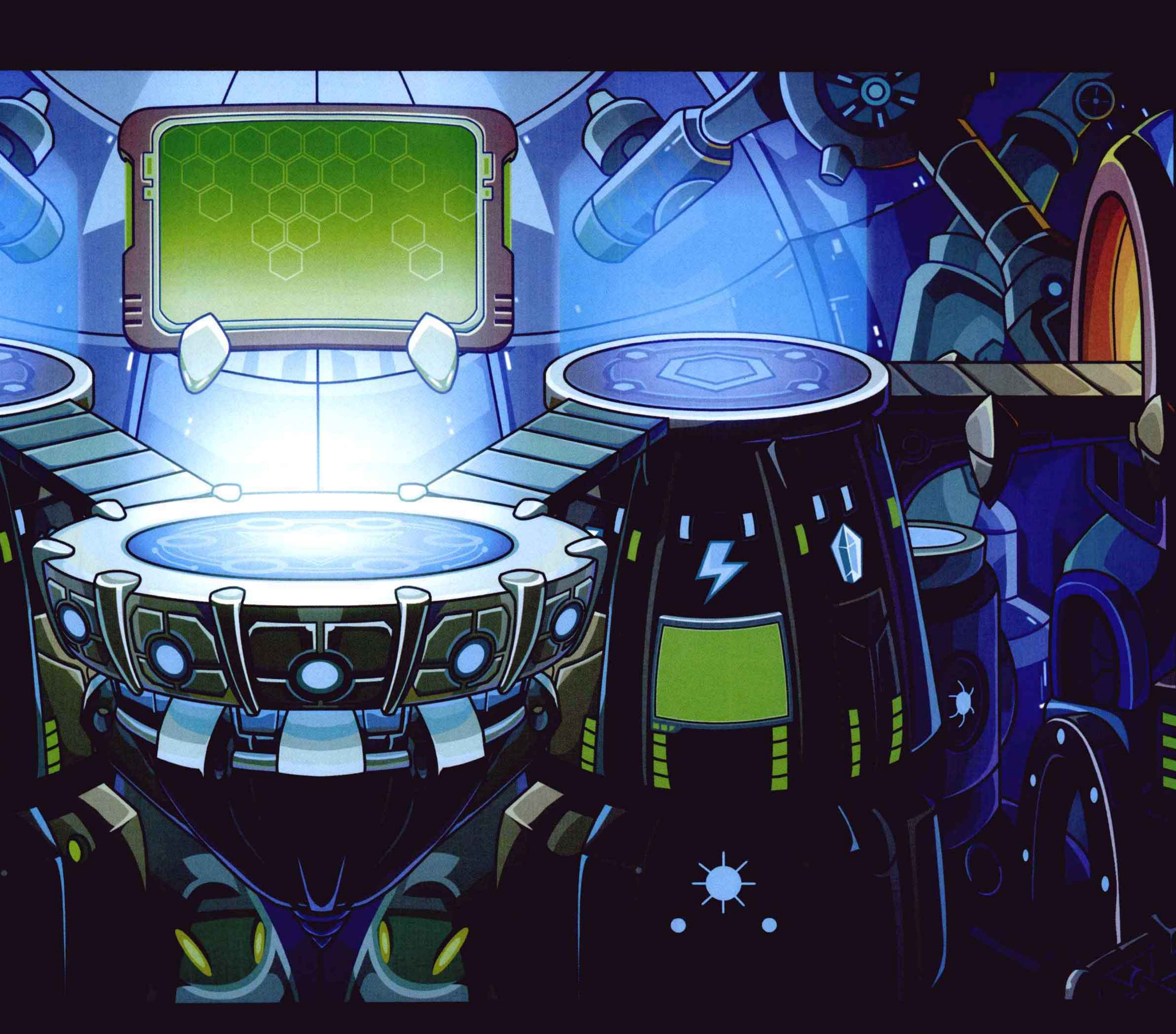
所以我们说创造虽然源自于想象意识，但将它实现则源自于融合沟通。

现在再去询问很多原画师们当初设计绘制这些神奇创意的时候，究竟是怎么设想的，很多人都无从谈起了，他们觉得“赛尔号”理所应当就该是这样的。

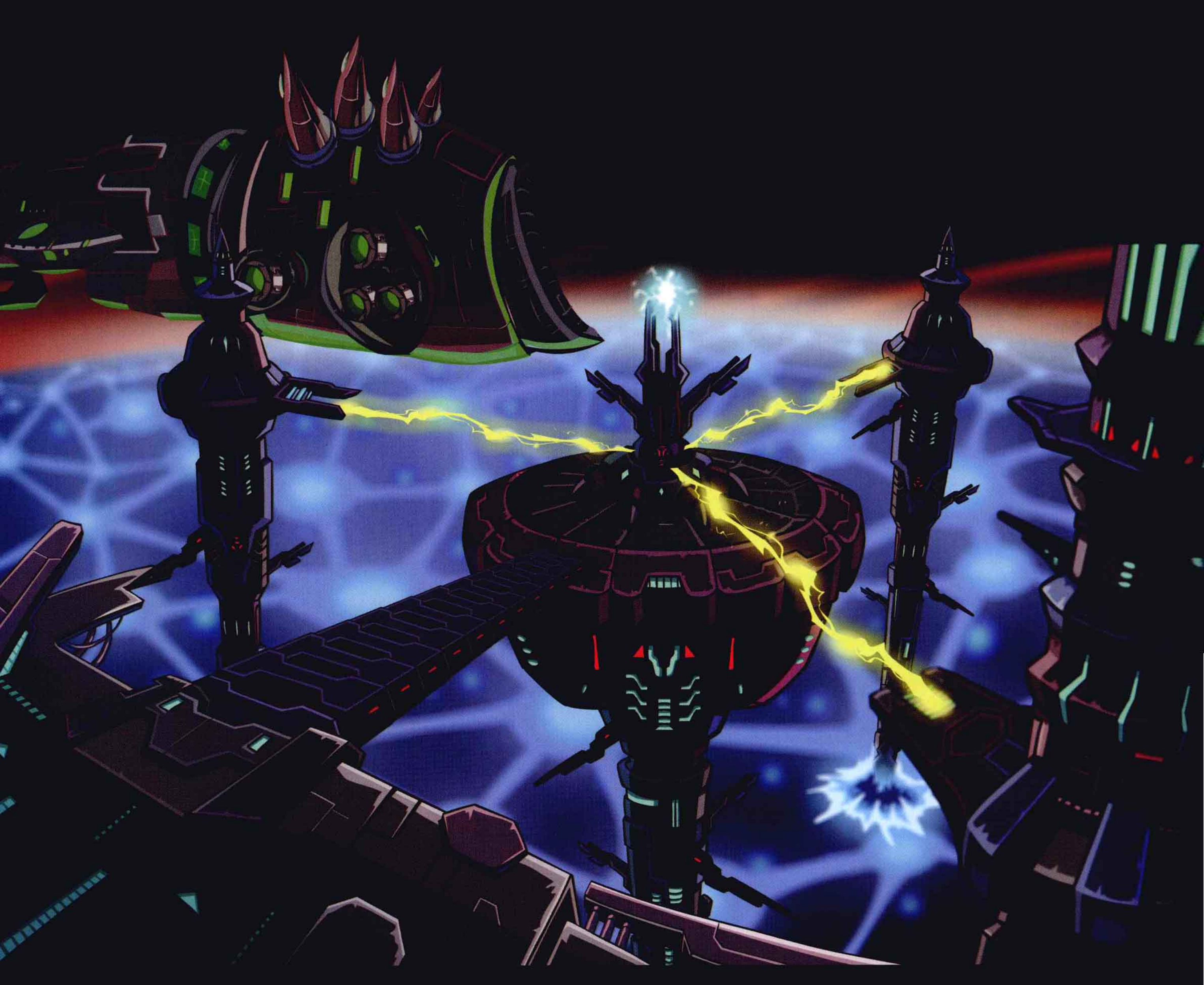
因为这个“世界”的精髓已经融合进了他们的思维，不是所谓的技术美工，单纯追求精美和华而不实的视觉冲击。最根本的原则是真实，这样也就不难理解，为什么这款游戏上线之后吸引了那么多“赛尔乘客”登录了。

最成功的设计者是将精神和灵魂附着在作品之上，这些拥有生命的东西总是比其他更容易让人们感知并接受。





巅峰之战

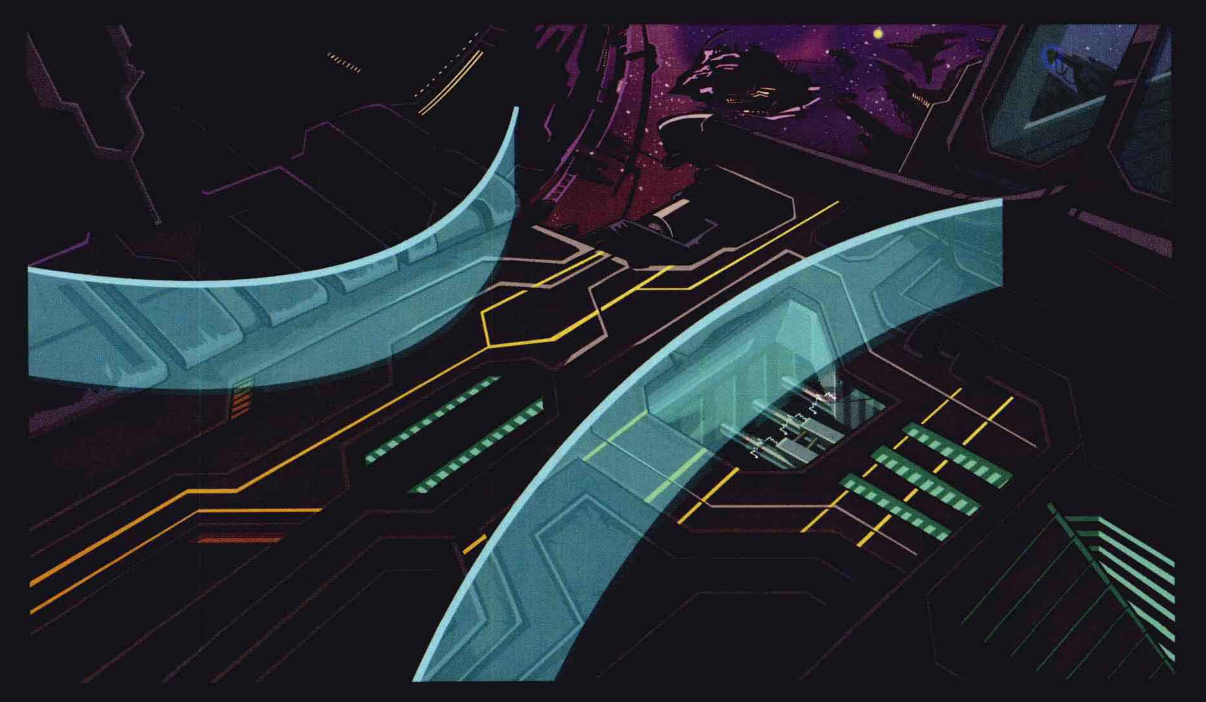


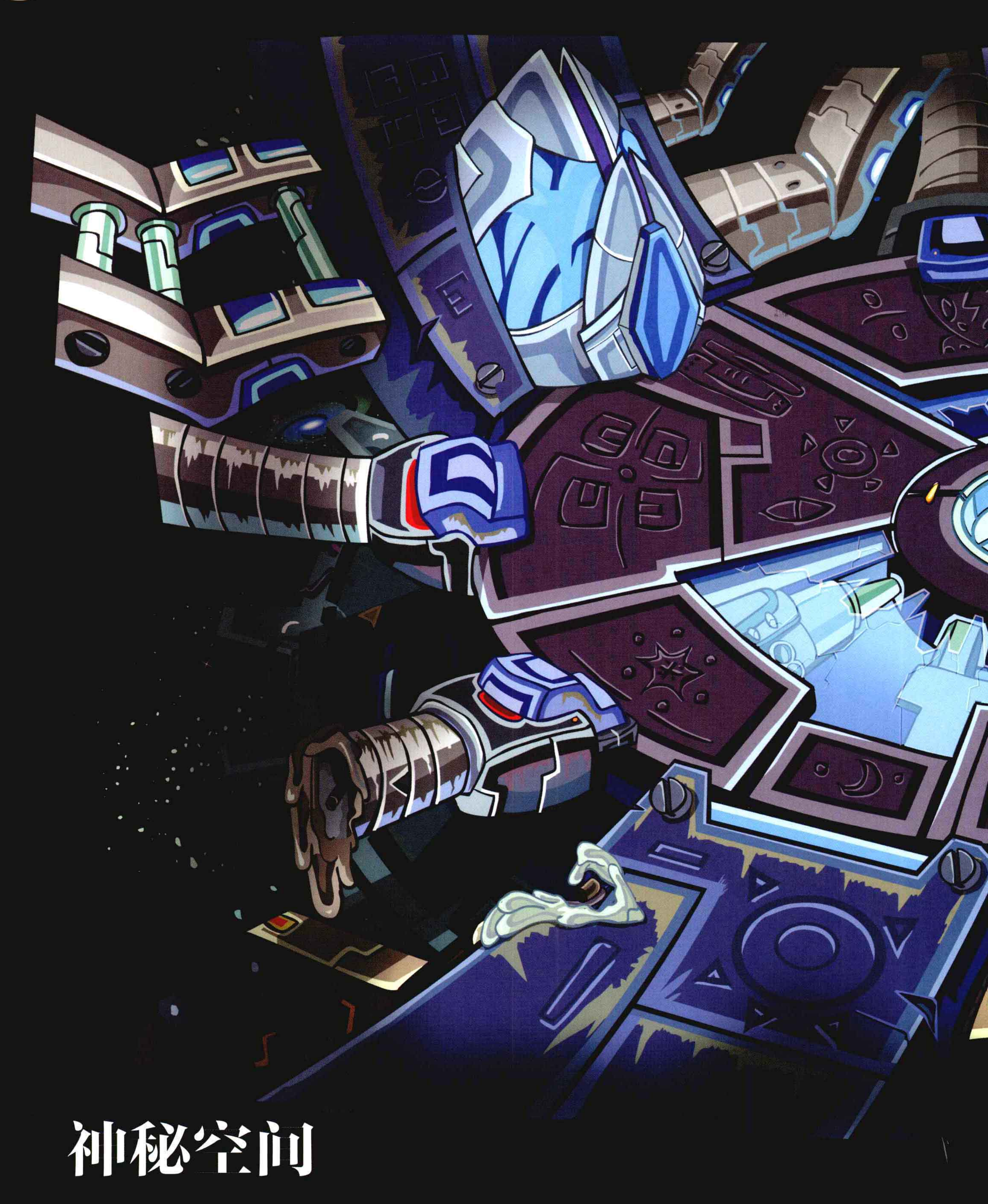
斯科尔高空塔



命运之轮

要塞对抗





神秘空间



"'赛尔号'可以想象和创作的空间太大了，它正如宇宙这个平台一样有着无限的可能。我们会继续这个探索世界的行程，一直将它进行下去。带着孩子们，当然还有我们的各种畅想。这使得我的兄弟们——创作者们有时候无从下手，究竟如何描绘我们大脑意识里的形成？如果真的要问我们做得如何，我觉得我们应该可以做得更好。"

——By Justin



探索世界 只有绘画能表达

BY Harry



我不太会写文字，所以我是画画的……

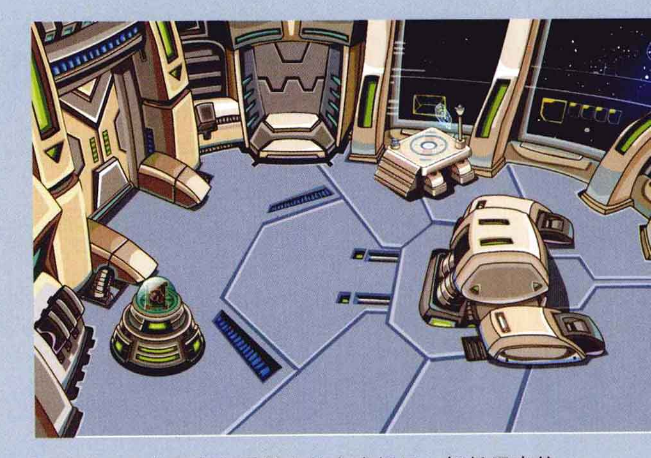
我们都知道，赛尔号是一款专为儿童开发的，集探索冒险于一身的科幻型题材游戏。故事背景以宇宙为依托，围绕小赛尔们乘坐赛尔号飞船，探索各种神秘星球，捕捉和修炼各种精灵而展开一系列故事。因此赛尔号的场景设计会跟其他儿童社区类游戏风格上有所不同，更科技，更神秘，更宇宙。

以室内场景来说

以飞船内部构造为主，因此在构思和设计上更具科技和机械化，每种室内场景都是根据不同的功能性和方位性来进行设计的。

瞭望舱——它的方位就是在飞船甲板的顶部，用来监视和探望，所以在设计上以大块天窗和宽大的室内空间为主。让小赛尔们在这舒适的环境下观测宇宙。





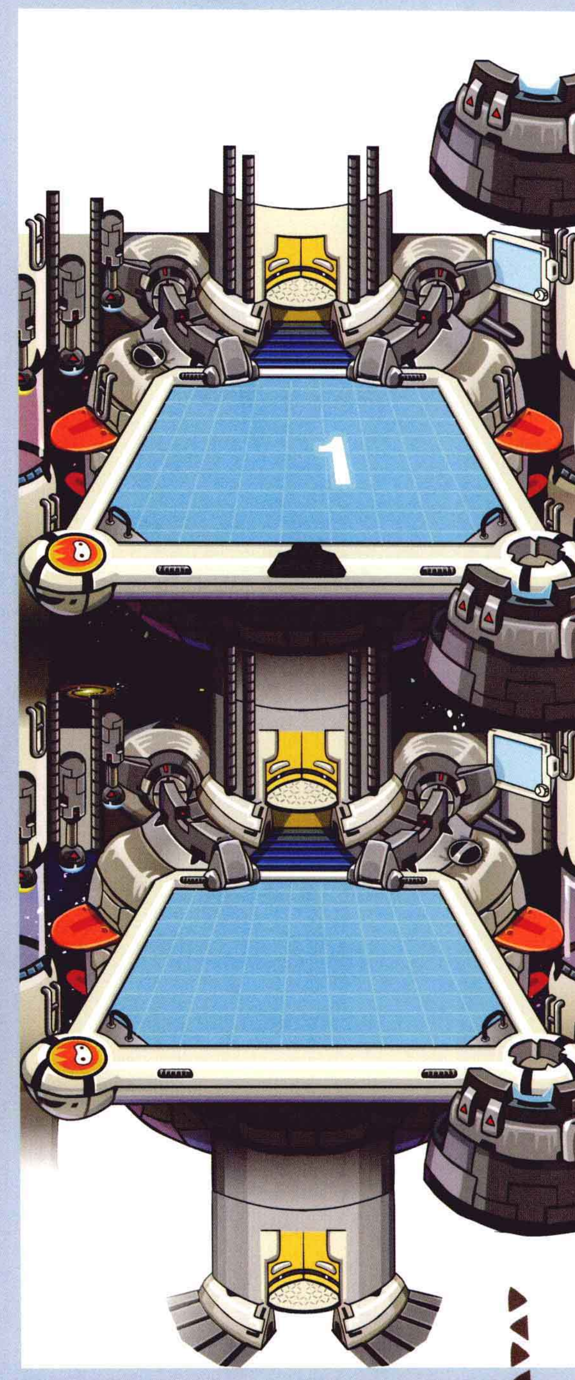
船长室——它是赛尔号核心的室内场景，船长罗杰的所在处，飞船核心控制台就设置在这场景中，跟其他飞船设计一样，这里是指挥和分配任务的场所，小赛尔们主要就是在这里来领取任务和提交任务的。



以空间站场景来说

它是附属在宇宙中用来给赛尔们进行精灵格斗升级交流的平台，风格还是以机械为主，不同的场所提供不同的等级提升需要。

勇者之塔——场景构造就是虚拟宝塔的层层空间，每层都是一个宽大的对战平台，每当赛尔打败当层的精灵时就会自动进入升降梯进入下一层，进行新一轮的挑战。



以标志着强大的 BOSS 场景来说

它是给有足够自信和力量的赛尔们提供与强大精灵 BOSS 相抗衡的对战平台。也是小赛尔们测试自己精灵是否强大的地方。

伏魔空间——它是强大梦魔所在的地盘，因此在场景设计和色调上更偏向梦幻和冰冷，进入此场景会让赛尔们产生不寒而栗的感觉，梦魔就位于场景的正中央，霸气和威慑力显而易见。中央的两边分布了 8 个魔法阵，梦魔会从这些魔法阵中召唤出各种强大的精灵先与赛尔对抗，只有当赛尔击败所有梦魔召唤出来的手下后才有资格与它一决高下。





神秘的户外星球场景

它们是赛尔们捕捉精灵和进行探索的重要地方，根据不同属性的星球来设计不同的地貌，以形成各类星球的区别并突出神秘性，更能体现宇宙无奇不有的性质。冰川、溶洞、陨石、奇花异草都尽收眼底，未知世界的探索正是赛尔号乐趣的集中体现。





Chapter.3





WORLD OF BEAUTY

"从这个项目中不难发现，这时候的淘米已经开始揣摩细分市场用户的需求。
有了“摩尔庄园”梦想世界所建造的稳固基石，以及“赛尔号”探索世界所扶持的有力后盾，这个总是不得闲给自己找活儿干的团队有了更多尝试的想法。
如果说“赛尔号”这个探索世界是专为男生创建的，那“小花仙”的美妙世界就是专为女生而筑。"

古堡



很久很久以前，传说普普拉花神最大的骄傲就是她的三个女儿。这三个仙女爱好和平，聪明善良，她们共同的信念就是寻找最美丽的花种，带给人们幸福。有一天，她们来到了梦幻的拉贝尔大陆，立刻爱上了这里，三个好姐妹决定留下来，在这片美丽的鲜花世界定居。

她们创建了不同的国家，也交到了很多好朋友，小仙女们在一起种植花草，为培养更美丽的花朵而努力。

大仙女叫露娜，她有着绿宝石般的眼睛，闪耀着自然界的智慧。她创建的国家叫智慧国。

二仙女叫露莎，她有着金黄色的卷发，白皙的皮肤，蓝色的眼珠，被人们称为最美丽的仙女。她的国家叫美丽国。

小仙女叫露露，她是最有爱心的仙女，她心地善良，最爱与可爱的宠物打交道。她的国家叫爱心国。



古灵树

乐器店

仙藤树湾



仙蘑菇地

Chapter.4



精神世界

淘米 · 世界设定集 · 第四章

- ILLUSTRATION SET OF THE TAOMEE WORLD -

Chapter. 4





WORLD OF SPIRIT

"淘米从最初不过只是几十个人的团队，至今已经拓展到几百人。这种高速的成长，连三位创始人都称之为“野蛮生长”。

于是淘米更大的愿景目标被提上议事日程，从做中国最好的儿童网络社区逐渐过渡为“最受家庭欢迎的儿童娱乐品牌”。不得不说，这在最开始的时候也许就是创始团队每个人心中的梦想目标，现在它成了每个淘米人为之奋斗的现实。

于是这些不知疲倦的世界创造者们又一次投入到建筑新的“精神世界”工程中。"



在茫茫的云海彼端，有一个神奇的功夫世界，在这个世界中只要学过功夫的人都知道，天下所有的功夫高手全都聚集在一个叫“功夫城”的地方。

原因有两点，第一，“功夫城”里住着天下第一高手——武圣爷爷。第二，武圣爷爷手里有记录着天下所有厉害武功的秘籍——功夫宝典。



功夫城城西



功夫城

每年一届的“天下第一比武大会”举行在即，武圣的三位得意高徒——兔子伊尔、猴子派派、熊猫大竹，纷纷结束各自的修炼前往参赛。

谁知大会还没开始，一群神秘的黑衣人突然闯入武圣大殿，欲抢夺《功夫宝典》。连久未与人过招的武圣爷爷也被迫出手，三位高徒正要上前帮忙，却被黑衣人首领用秘术所伤。不光《功夫宝典》被抢走一半，就连天下第一的武圣爷爷也为了保护徒儿受了重伤。

为了不让功夫世界陷入血雨腥风，尽管三个徒弟被秘术所伤，武功尽失，他们还是决定找回那半本宝典。

新手武斗场







药房

装备店

一气学院

一直以来，淘米都以全球化的定位不断告诉自己如何把握每个项目的整体风格。因为有太多中国创意过分刻意地烙印上“中国制造”的标记，反而失去了最珍贵的部分。尤其淘米面对的绝大多数用户都是中国孩子的时候，希望他们不仅在过程中体会快乐而且有所获得，获得想象，获得知识，获得创意……

淘米世界的创造者们在“摩尔庄园”、“赛尔号”、“小花仙”这三个世界的建造中，运用了无边的想象力和无国界的美术元素，这让一直很少认可别国商业形象的日本万代打破了惯例，淘米的摩尔成为第一个让日本万代首肯的中国商业品牌形象。

但对淘米而言，要让别人认可自己，首先必须得自己认可自己。

比如淘米人会经常挂在嘴边的一句话，“如果觉得用户很好敷衍，那么你不过是在自我蒙蔽。”

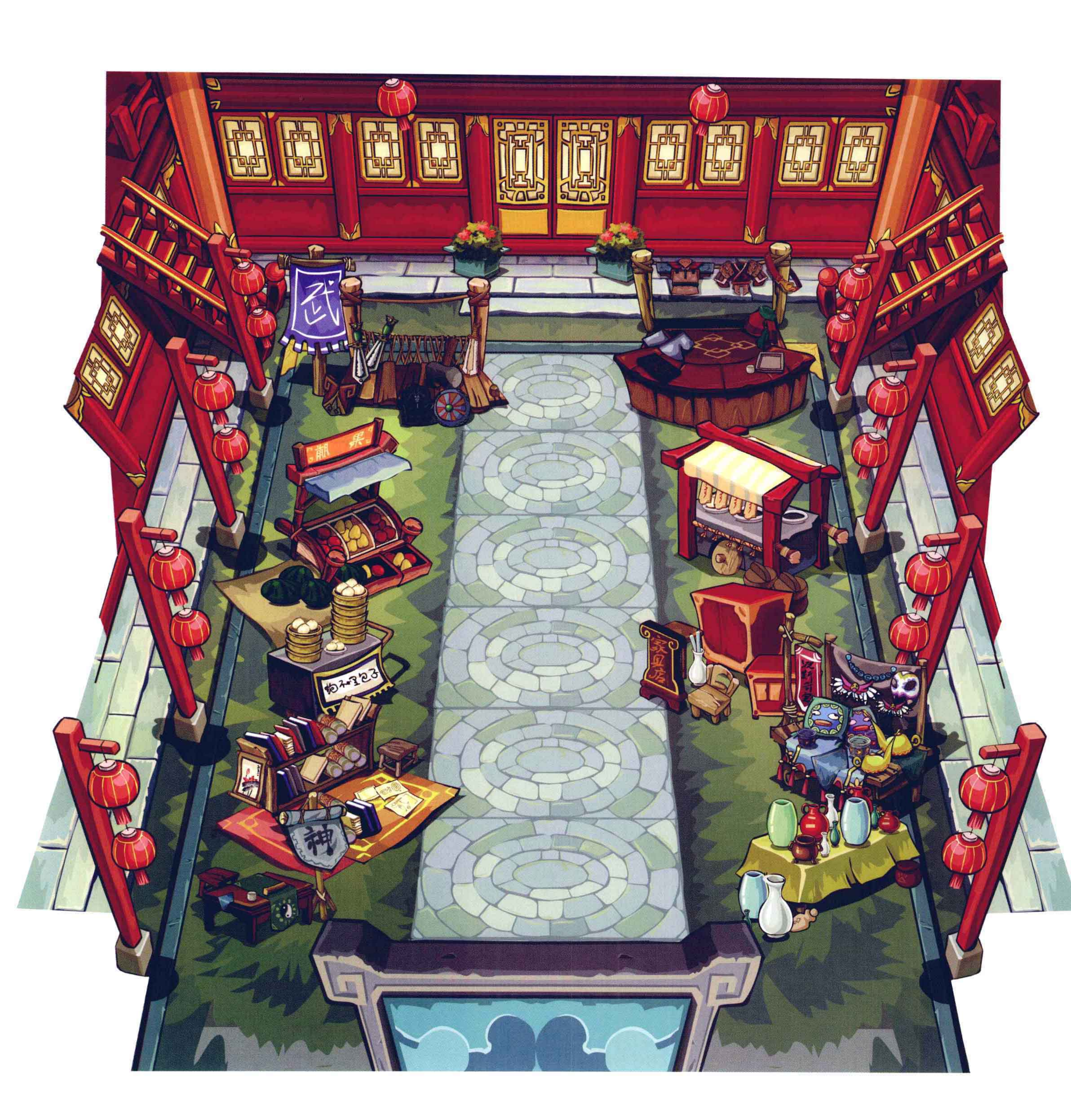
在信息高速发展的今天，用户有各种各样的选择可能性，如果只是一味地沉浸于中国首个吃“儿童网络社区”这只螃蟹的良好感觉中的话，那结果必定会是龟兔赛跑中中途睡觉的兔子，丢失掉领跑到最终的成功果实。

智之试炼崖



信之试炼崖

在很多外国艺术家的口中，中国从来都不缺乏优秀的绘画创作者，无论是技术还是庞大的人力资源群。因此我们可以发现大量的海外订单委托早在几十年前就进入中国，20 世纪 90 年代杭州就已经成为亚洲最大的动画制作加工地区。这种情况在中国觉醒、致力于发展本土动漫产业后，慢慢地，让海外认可“中国创造”变得尤为重要起来。



功夫城万国商会







闹鬼的万博会

所以当淘米决定做一个含有中国特色项目的时候，将会是个什么样的结果?
这连淘米人自己也开始有所期待。

最能标志中国特色的中国功夫;
最能标志中国元素的动物形象;
而这些不仅已是中国国内创作人运用自如的，连欧美的创意大师们也已经烂熟于胸。

越是简单的东西往往越是难以表现完美，这无疑又是喜爱冒险和挑战的淘米人的新一次开拓。

壶口关

乱石码头



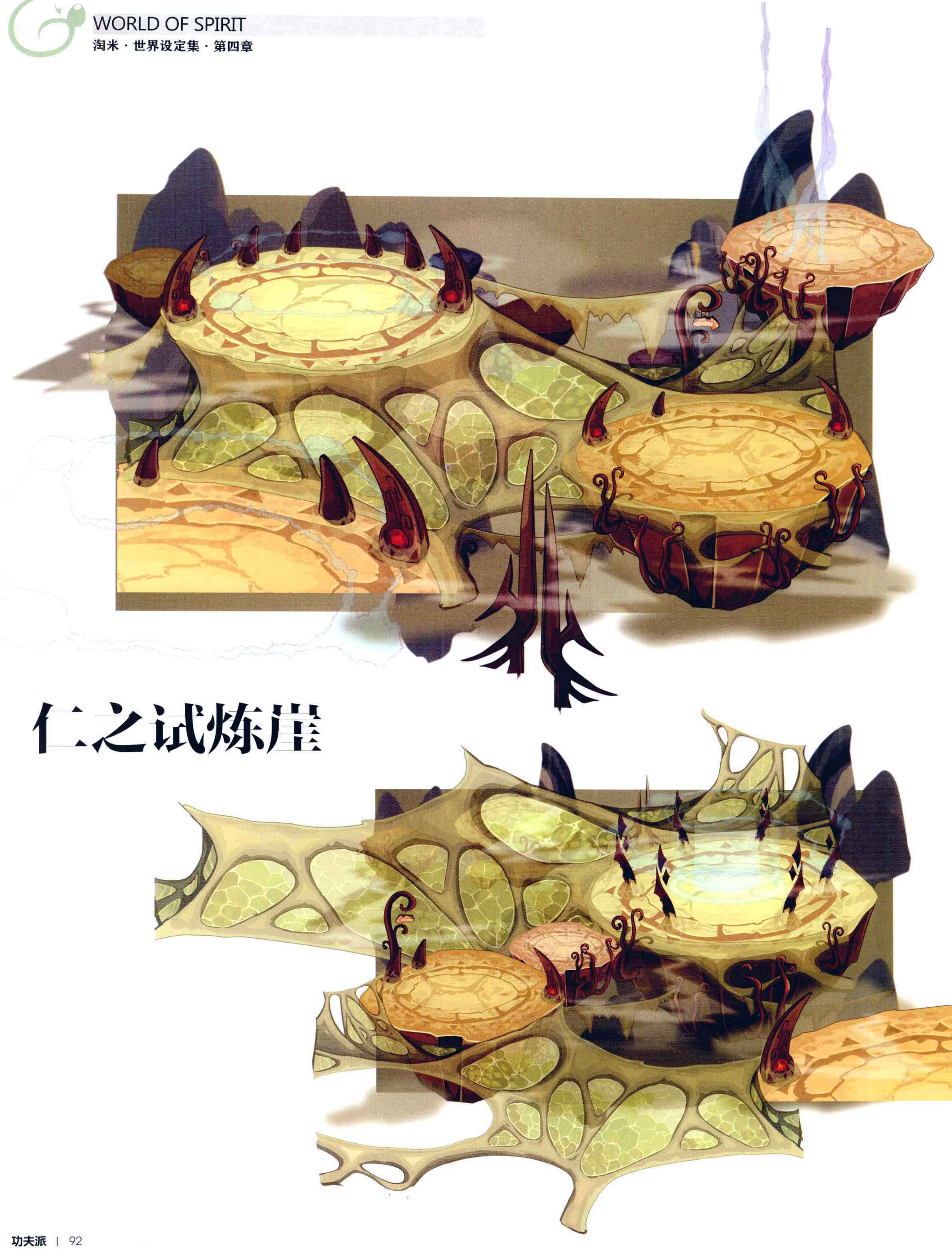


用一句话来形容“功夫派”给人的印象，那就是用外来人的眼睛所看到的本国世界。

在外国人的眼中，中国绝对是个神秘的东方国度，很多事情都很复杂夸张，语言、文化、艺术，无不如此。这些都能使他们发出各种惊叹，却很难真正理解。而在中国人的眼中，这种与生俱来的文明是烙印在心里的，越是想追求表现的极致，越容易掉落到无法被理解的陷阱中。

铸剑谷





仁之试炼崖



加兰神殿

我们不得不说，21 世纪的中国孩子虽然不是外国人，但某种程度上绝对是“外星人”。

希望他们去体会中国文化，就要用他们的游戏规则和思维回路。

我们总是惯用成人的想法去臆测孩子们的审美，以为自己觉得好的，孩子自然也应该认为好。至少我们已经替他们过滤掉了一切糟粕，将自以为的精华全部呈现。很多案例都告诉我们，这根本是自欺欺人。

孩子们有自成体系的欣赏模式，归结到底就是是否体验到乐趣。

无关乎美，而是他们是否在这些所看到的、所体验的东西中感知乐趣。简单而又容易融入其实就是乐趣的敲门砖，成年人所追求的视觉冲击和刺激在孩子的世界中是很难行得通的，哪怕我们自己也承认，这些刺激过后没有任何沉淀，我们获得不了永久性的乐趣。那些简单的东西却往往能打动我们很久很久。

淘米的工程师们相信，他们要建造的这个叫做“功夫派”的世界是充满乐趣的，任何人都能加入，而用以建造它的材料则是正义、团结、毅力、刻苦、坚持，这些原始、简单、美好的精神食粮。

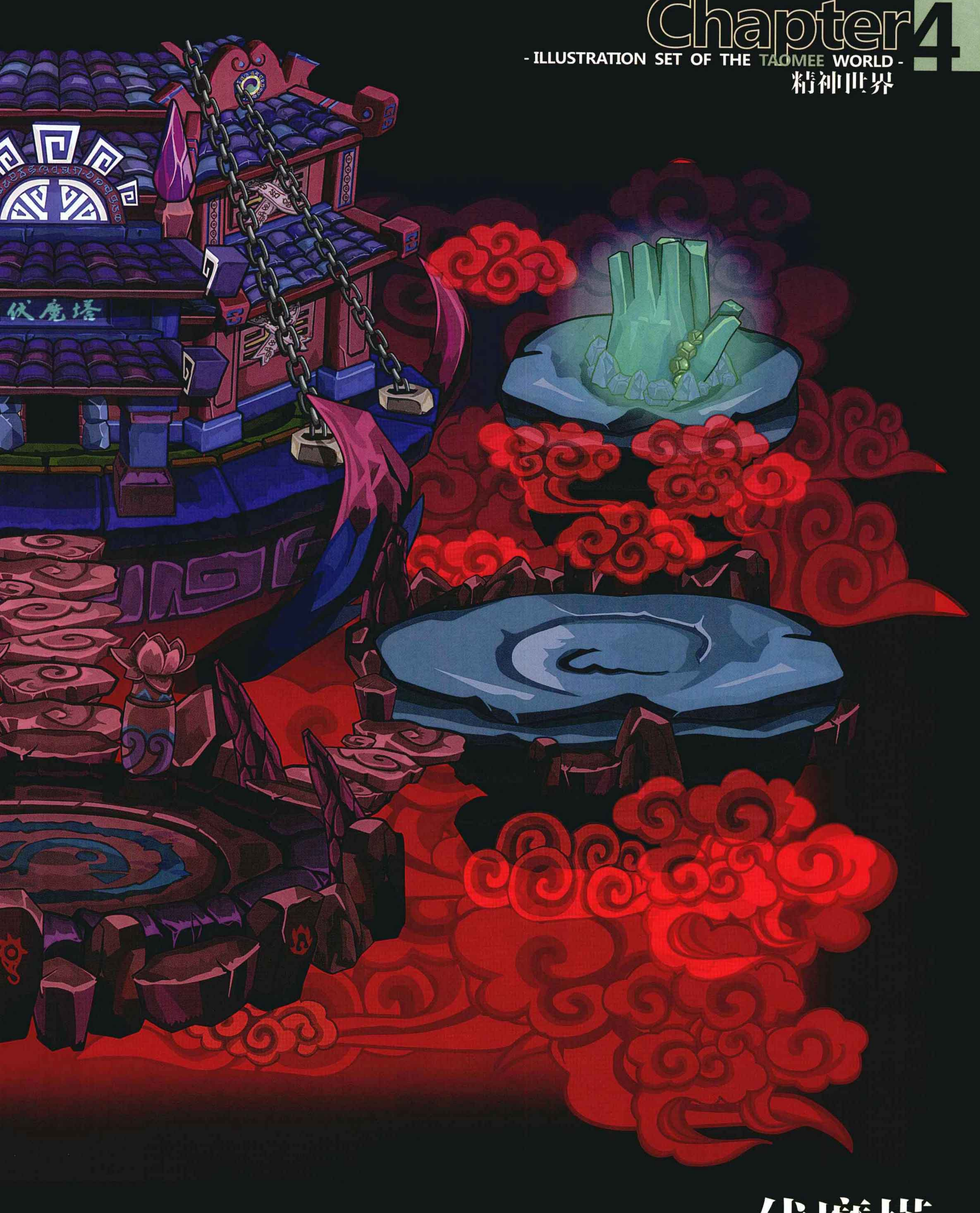
这才是真正的中国文化的高度。





倚天塔主城





伏魔塔

精神世界

功夫派美术之路

BY Sun

功夫一直都是中华民族智慧的结晶，是民族传统文化的体现，在世界上独一无二。它的思想核心是儒家的中和养气之说，同时融合道家的守静致柔、佛家的禅定参悟理念，构成了博大精深的武学体系，蕴含着先哲们对生命和宇宙的参悟，是中国人长期积累起来的宝贵文化遗产。

我们试图将中国文化融入游戏中，让孩子们在快乐游玩的同时了解吸收中国文化。因此“功夫派”的美术风格必然以中国风和淳朴浓郁的历史感相结合，“功夫派”中每一个场景、每一个人物的设计都最大限度地体现了这个理念。

在绘制的过程中，我们不断地寻找中国服饰的传统细节。例如汉服的主要特点是交领、右衽、束腰，用绳带系结，兼用带钩等，而唐代的妇女上衣种类一般分为襦、袄、衫。基于以上的造型概念，延伸出了我们最终的造型设计：兔子、熊猫、猴子、小龙人构成了游戏的四个主角，色彩上使用红黄蓝绿四种基本色调，为了满足男孩子跟女孩子的不同心理需求，我们还在设计的时候将兔子伊尔设计为女性，使玩家能找到适合自己的形象来作为自己游戏中的替身。

建筑，充满了浓浓的武侠风和古典韵味，在色彩和质感表现上适当夸张线条和色彩，增加儿童感，使人物和场景的搭配更为协调。

借鉴了汉朝宫殿园囿的巨大和华美，未央和长乐两宫建筑群式样，都城和祭祀建筑的布局以及住宅风格，东汉建筑的斗拱风格楼阁，抬梁式、穿斗式和井干式三种木制结构。各种建筑风格在“功夫派”里被设计者们逐一呈现出来。场景绘制是体现一个游戏大氛围的重





要组成部分，它的风格将很大程度上决定玩家的画面感受，场景设计师在设计的过程中不断地摸索总结，对于细节不断推敲与尝试，一步步地将我们场景的风格展现出来，展现在每一个台阶、屋檐、砖石的绘制过程中。

设计师们在绘制大陆整体地图的过程中不是只有一个版本的设计，我们最终选定了一个延伸性以及逻辑性最好的“漂浮的大陆”理念。这个大陆分为五个板块：东部、南部、中部、北部、西部，除了符合策划对于整个游戏的剧情需要外，也包含了美术对于每个大陆的想象：东部以绿色为主的复杂地形，南部以蓝色为主的浩瀚海洋，以及还未上线的中部黄色沙漠地带，北部以银白色为主的冰雪世界，西部以红色为主的火焰地形。

其实很多未开发的美术内容在前期构思时已经有了明晰的大框架，这样在后期游戏开发到某个阶段的时候、我们将会按照事先拟定好的画面风格与设定概念来进行表现，以保持整体的统一性。

功夫派的修行之路会随着这些创意和孩子们的喜爱而不断向成功迈进，我们每一次绘制都如此期待着。



Chapter.5



进化世界

淘米·世界设定集·第五章

- ILLUSTRATION SET OF THE TAOMEE WORLD -

Chapter. 5



WORLD OF EVOLUTION

"在 2007—2010 年的三年里，淘米接连不断推出几款新作。风格皆不相同，涉及的领域也很多。高速高效的创造，不仅赢得了上亿用户和无数闪耀荣誉，无形中也创立了很多行业内视作成功法宝的不成文规则。

就在所有人都揣测这个团队又要做出什么奇思怪想的时候，淘米开始了自身的进化之旅。"



一切源自于一本神奇的远古魔法书。

摩尔庄园的小摩尔在图书馆里发现了一本奇特的魔法书，书中记载着千年前的摩尔世界。那个时候摩尔大陆上魔法引来的战争还未完全平息，正邪之战正处于暗潮汹涌、一触即发的时刻。时之女神感受到了来自邪恶力量的危险，于是动用魔法书的力量，召唤来正义的摩尔勇士。

摩尔王国东街

摩尔王国西街

摩尔王国南街

游戏地图



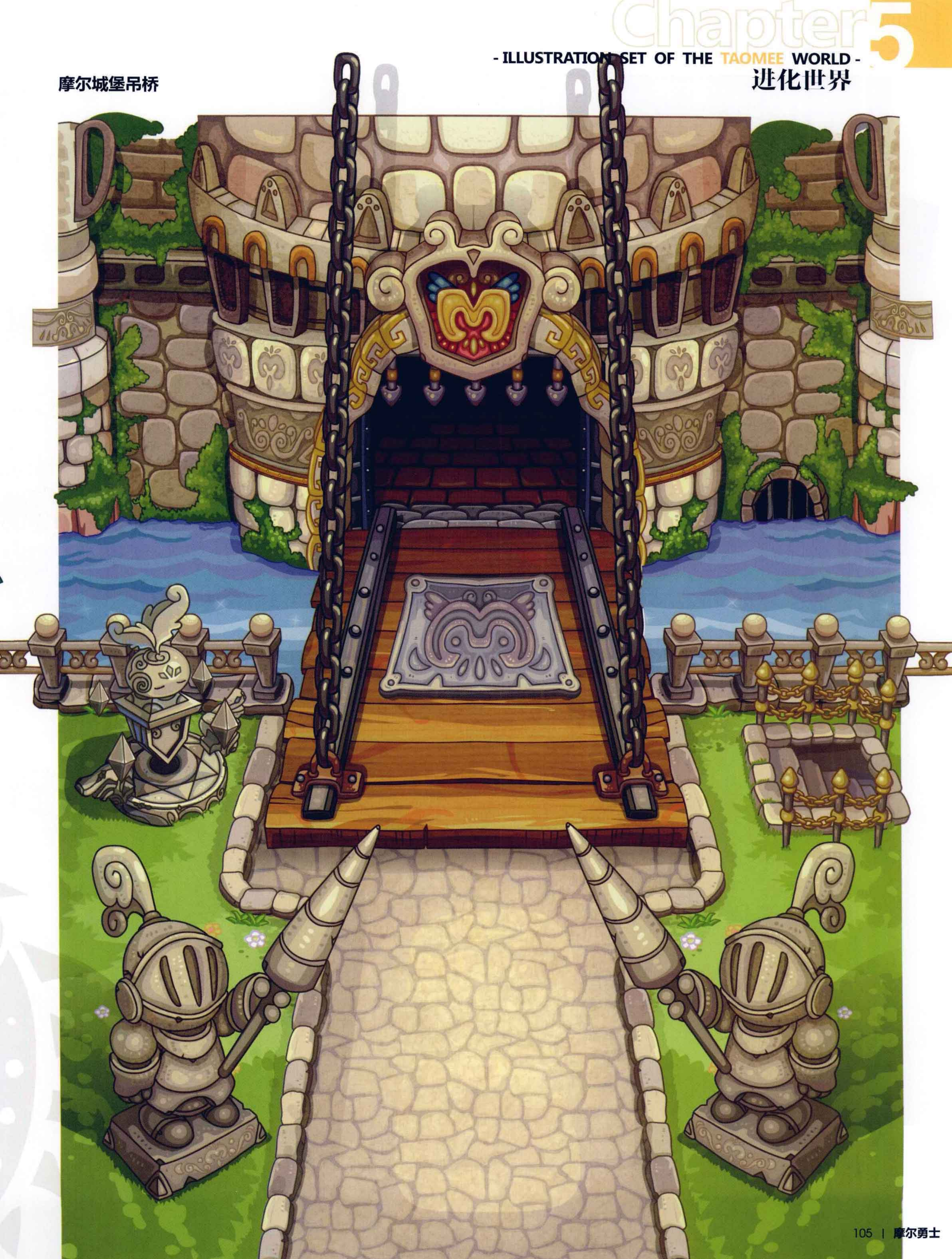
游戏地图



她虔诚的召唤指引着摩尔庄园里的小摩尔。在偶然打开了这本魔法书之后，小摩尔意外穿过时光之门来到一千年前的摩尔世界。

困难与迷惑摆在了面前，如何才能回家？是选择逃避还是勇敢面对？难道自己真的是命运战士么？小摩尔面对着未知的世界，发现自己已经被卷入到与邪恶力量的战斗中。而藏在谜团后的精灵、勇士、魔王甚至远古巨龙这些传说也陆续一一显现出真面目。

摩尔城堡吊桥





女神大圣殿



国王呈见厅



灯塔室外

灯塔室内



斗技场管理处



爱精灵学会

有人说迪斯尼的一切缘起于一只老鼠。

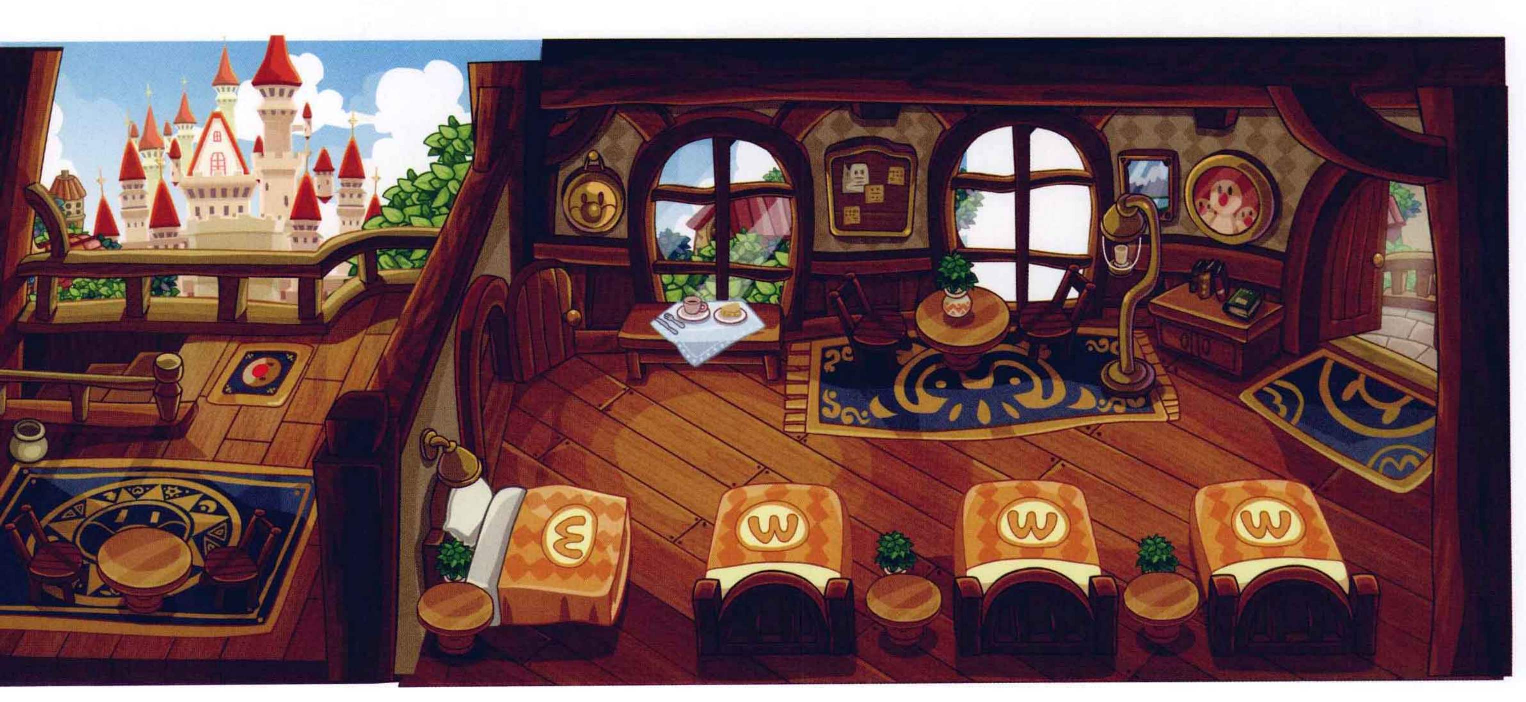
而淘米人说，淘米的一切缘起于一只鼹鼠。

当“最受孩子喜爱的儿童网络虚拟社区”这一愿景逐渐清晰转化成为“最受家庭喜爱的儿童娱乐品牌”，“品牌”成为了最重要的淘米精神。

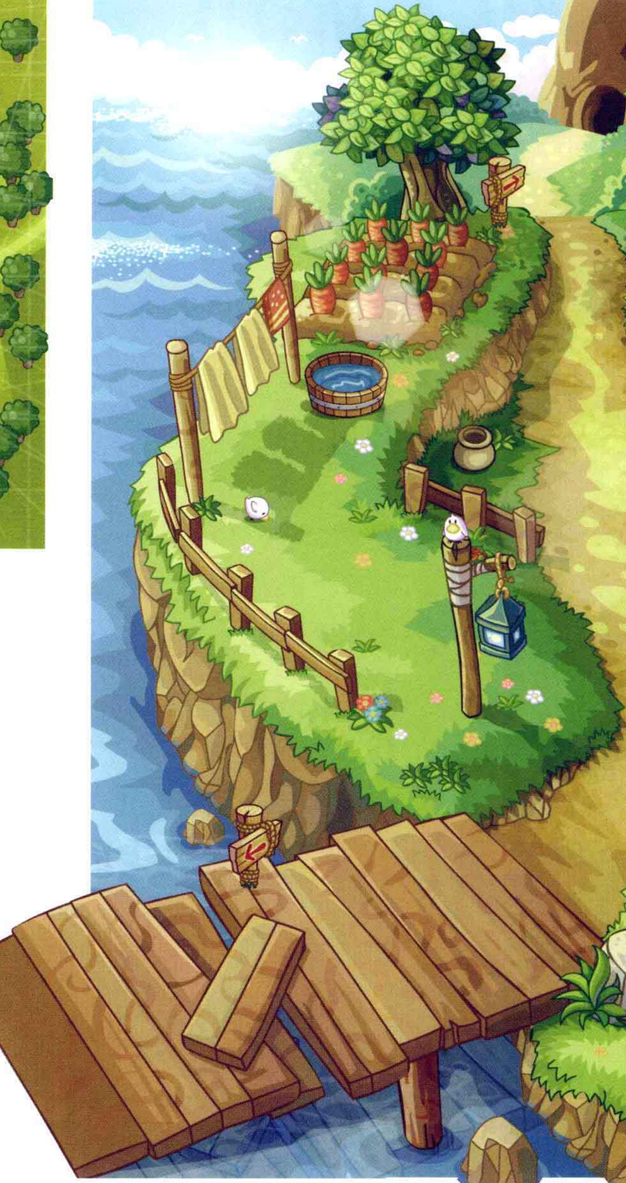
勇士旅馆

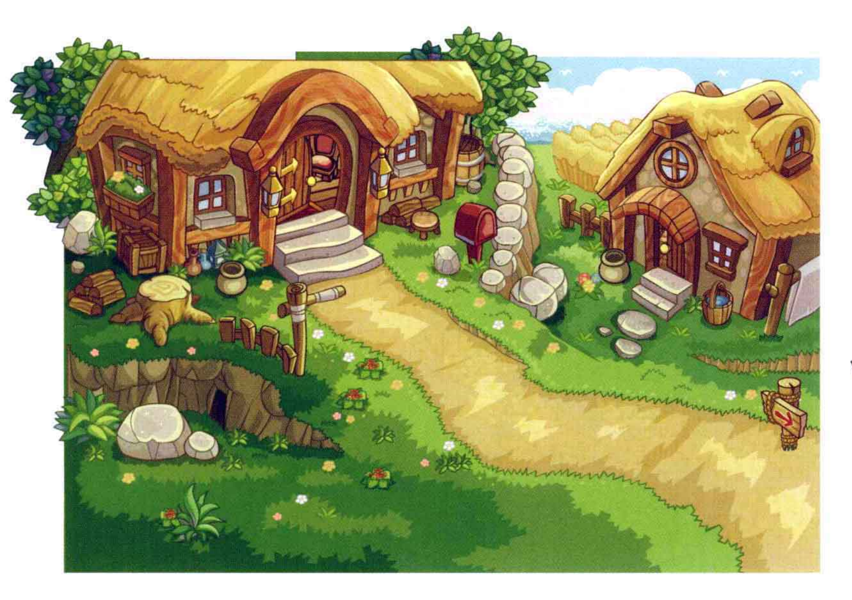
勇士旅馆二层













麦田村地图

麦田小道



麦田村



吉普豆村

伴随淘米的品牌发展，摩尔角色呈现载体的演变历程：页面 Flash 动画、电视连续剧情动画、舞台剧、3D 电脑动画……伴随着这个演变的过程，角色赋予的装扮外形可能发生进一步的演变，传达出不同的视觉效果。但是，角色内在的性格特征不会因此产生变化。

伴随体验娱乐的发展，摩尔世界呈现出清晰的演变历程：摩尔庄园、摩尔勇士、摩尔 III、摩尔 IV……伴随着这些演变，世界背景、历史构架、舞美故事发生着改变，体验、互动、娱乐也更进一步升级。但是，摩尔的世界观及形象内涵不会因此变化。



淘米人深知游戏表达一个故事的能力是有限的，那种触及心灵的程度和品牌衍生辐射的程度是完全不一样的。在淘米创造了互动式的、给孩子们参与感的、有成就感的、有教育意义的虚拟社区后，如何创造出震撼孩子心灵、家长心灵的故事，是淘米的一个新的重要使命。



两屏港口



“不管是淘米公司，还是淘米品牌，‘进化’是我现在能想到的最好的一个词，它比突破更好。进化和突破有一个不同之处，就是你要拥有一些战略能力，你要变成一个不一样的人，这种战略能力的提升，才能叫进化。而淘米（品牌）现在到了进化的时候。”

——By Frank.Zhu

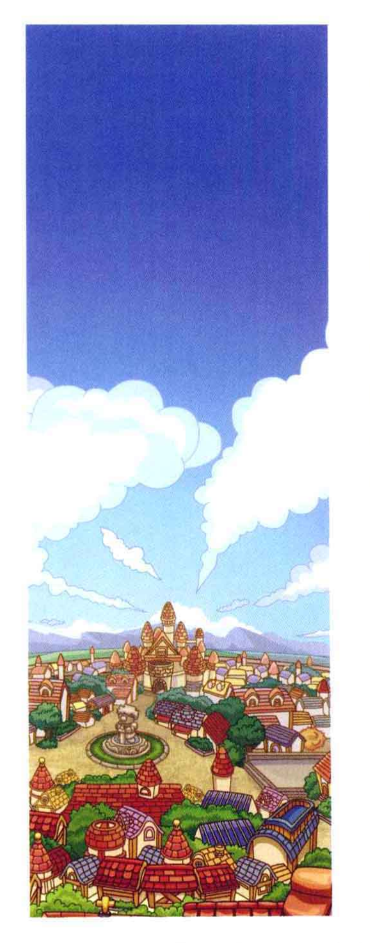
进化世界
美神场景论

BY Tree



没毕业时，我经常会接一些儿童插画的案子，画一些别人要求的东西。我想这是一个开端，很多绘画设计师都是这样过来的，慢慢地就开始想要画些自己脑子里稀奇古怪的东西了。

“摩尔勇士”是我的第一个投入自主创作的世界，我把所有精彩的东西都给了它。



一般在绘制一张场景之前，我总要先确定一个主题，清晰自己要画的东西的思路。可能因为多数要画的东西都是很天马行空，和现实生活距离很远，怎样跳脱出自己所在的生活去构思一个全新的世界呢？

所以不要着急动笔，灵感不可能凭空而来，调动自己所有机能来寻找跟你的场景主题相关的资料，帮助自己更加清晰明确这次的主题和初步草图的印象风格。

很多绘画设计师都会有的经验是，当要绘制某些图的时候，脑子里就好像打印机一样已经存在着某幅印象作品，或清晰或模糊。凭着自己脑子里已经构思的印象迅速地画出大致草图，不要计较小细节去浪费时间，第一印象很重要，迅速地画出自己对这张场景最初的感觉，不要犹豫！

在整理线稿的时候才开始注重细节，可以多用一些时间来确定，这样之后 Flash 的描线效率会提高很多。
很多画场景的人喜欢把自己比喻成工匠，去添砖加瓦搭建一个世界。其实我觉得不如把自己幻想成一个国王，去尽兴地建造一个新的王国。把自己完全代入进去，想象住在这个王国里的人们会多么幸福，我们要安排给他们怎么样的房子，怎么样的设施，怎么样的生活……随你高兴就可以建造出一个无与伦比的美丽世界。



很多人都说画背景非常辛苦，但谁又能体会乐在其中的成就感呢？画场景是一定要有爱的。
我总觉得细节的追求是制胜的关键，但也不要一味追求繁复的细节堆砌，还是要把有亮点有趣味作为第一考虑！还是前面提到的代入感，想象自己如果生活在这个空间，需要些什么，什么样的搭配会让自己印象深刻？这些追求也许都会不经意地成为场景里的画龙点睛之笔。

开始上色前，一定要保证效率，不要草率地认为画得不好没事儿可以再改，这关系到整个团队的效率。所以要再调整一下或者跟同事们讨论确定，尝试描述一下自己可能会把它绘制成的感觉，有时候他们会发现你无法发现的错误或者给你更好的灵感。

大家经常开玩笑地说，画场景就是一个置之死地而后生的过程。如果不先把自己往死里画，用户就会现实地将你来消灭。但对于设计师而言，每一次华丽的原地复活都意味着一次进化。一天一天在成长，从刚开始画一个小屋子都很吃力，渐渐地可以去画建筑群、森林，甚至一些雄伟的遗迹，浩瀚宇宙，你会真的体会有梦想就可以无限大。



